LOADED

WWW.LOADED.VG

70
Argentina $12.90
Paraguay $18.000
Colombia $6.900
Uruguay $100
Chile $3.000
México $35

PC PS3 XBOX 360 W... SONY PSP NINTENDO DS TECNOLOGIA

SELECCIÓN:
JUEGOS DE ACCIÓN ONLINE, GRATIS Y EXPLOSIVOS

PRESENTACIÓN:
NINTENDO **DSi** XL

INFORMES ESPECIALES:
MULTIPLAYER BETA DE STARCRAFT II Y HALO REACH
YAKUZA 4

REVELACIÓN:
MOMENTOS ÚNICOS EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

ANTICIPOS:
CIVILIZATION V
LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOWS

ANÁLISIS:
PICROSS 3D
LOST PLANET 2
ENDLESS OCEAN BLUE WORLD
SUPER STREET FIGHTER IV
MONSTER HUNTER TRI
ALAN WAKE

COPA MUNDIAL DE LA FIFA
SUDAFRICA 2010

SAFARI FUTBOLÍSTICO

ISSN: 1668-3234

LOADED BOOKS

¿TODAVÍA NO COMPLETASTE TU COLECCIÓN?

EL COMPLEMENTO
IDEAL DE LA REVISTA

www.loaded.vg

NOTICIAS / REVIEWS / PREVIEWS / DOWLOADS / VIDEOS / FOROS / TRUCOS Y MUCHO MÁS

Rock & Pop 95.9
DONDE EL ROCK VIVE

LOADED EN CUAL ES?

NO TE LO PIERDAS, ESCUCHÁ
EL BLOQUE TODOS LOS MIERCOLES
ENTRE LAS 9 Y LAS 13 HS.

COMICS

LA REVISTERIA

Podes encontrar la **revista** y los **libros** de **LOADED** en www.larevisteria.com.ar
o comunicate telefónicamente llamando al **0810-555-COMICS (266427)**

COMIC ZONE
Lavalle 856 - Lujan
15 57540048 / (02323) 427170

FIXION
Belgrano 616 - S. Salvador de Jujuy
(0388) 4240735/(0388) 15 4074361

PURO COMIC
San Martin 843 Loc 15/16 - Rosario
(0341) 4470596 / 4111145

THE ANIME WORLD
Av. Sabattini 3250 Loc 180 - Cordoba
(0351) 15 3309656

METROPOLIS COMICS
Alem 707 - Tandil
(02293) 15 655607

MILENIO OSCURO COMICS
Avenida 59 Nro.2915 - Necochea
(02262) 526642

IMPERIO COMICS STORE
Sarmiento 1985 - San Martín
(011) 51977530

LA REVI DE LA ESQUINA
Kiosco Peat. Alberdi y Urquiza - Salta
(0387) 15 4744436

BLOCKOUT ENTERTAINMENT
25 de Mayo 408 - Morón
(011) 46284272

SEPTIMO PORTAL-COMIC STORE
Avenida 7 # 809 Local 7 - La Plata
(0221) 4221567 interno 337

YOSHI COMICS
San Martín 610 - Quilmes
(011) 42247032

KIOSCO LANUS
29 De Septiembre 1901 - Lanus Este
(011) 42409049 / (011) 15 49979648

MAURO YARDIN LIBRERIAS
San Martín 2551 - Santa Fe
(0342) 4564492

POLO NORTE
Av. Constitucion 5843 - Mar del Plata
(0223) 4109408

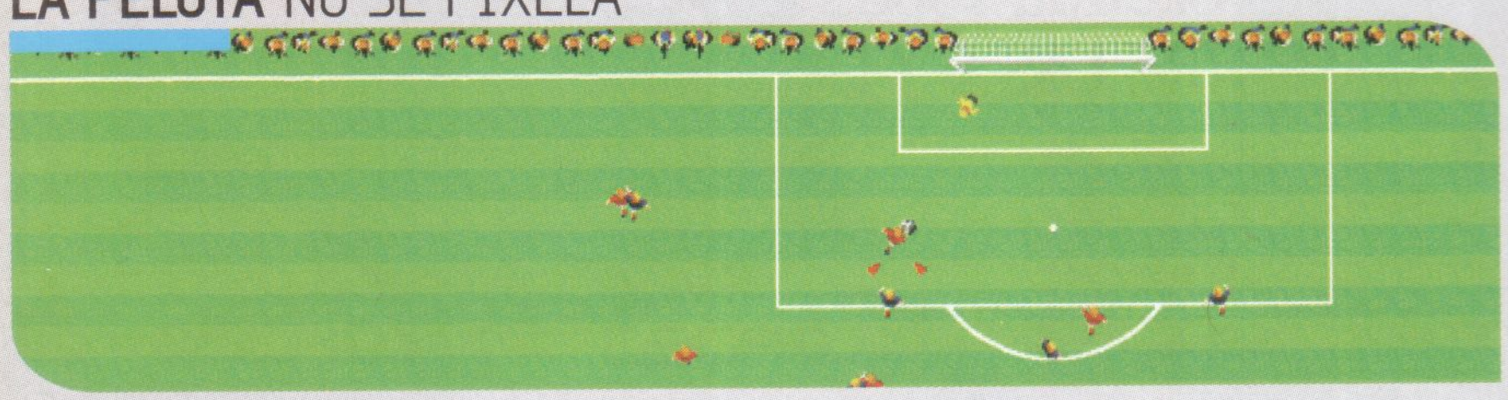
SHAZAM COMICS
Huérfanos 714 local 8 - Santiago de Chile
(00562) 4744178 6333502

KIOSKO TUCUMAN
25 DE MAYO 290 - Tucumán
(0381) 15 4389910

Grupo MDP SA no se responsabiliza por las ventas de sus productos que fueran realizadas a través de terceros, ni por los mecanismos de venta que estos últimos adopten a tales fines

LOADED 70
JUNIO 2010

LA PELOTA NO SE PIXELA



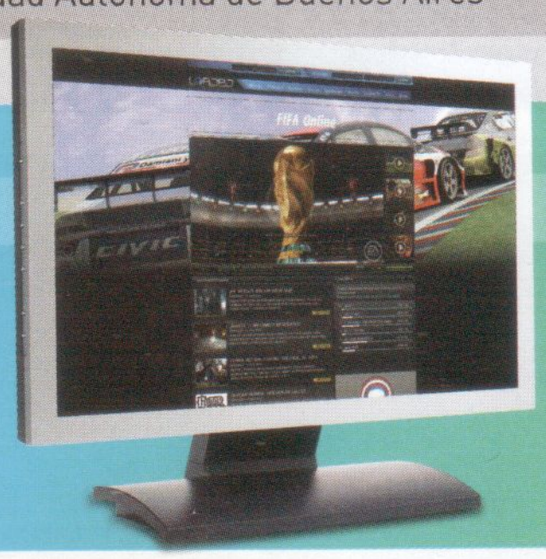
¡Fútbol! ¡Fútbol! ¡Fútbol! El Mundial finalmente llegó, y como en todo el país, la pasión futbolera invadió la Editorial. A este fenómeno no sólo contribuyó el clima de efervescencia que se vive por estas horas, sino también el lanzamiento del esperado FIFA World Cup: South Africa 2010, con el cual nos estuvimos matando durante todo el mes previo al inicio del Mundial, y del cual les preparamos un análisis completo, incluída una entrevista exclusiva a uno de los miembros del equipo de desarrollo de Electronic Arts responsable del título.

Pero eso no es todo, ya que, como podrán ver en las siguientes páginas, esta edición de Loaded rebosa de informes especiales. Para empezar, tras haber recibido soberanas palizas en línea, les ofrecemos los reportes de las Betas de Starcraft II y Halo Reach, con todo lo que hay que saber sobre estos dos títulos, de los más esperados del año. Además, les ofrecemos una compilación de los mejores títulos de acción en primera persona que pueden disfrutarse en línea y de forma completamente gratuita, un completo avance de la cuarta entrega del GTA oriental por excelencia, Yakuza, y una producción sobre los momentos más gloriosos en la historia de los videojuegos: esos instantes en los que un clásico nos hizo partícipes de un instante cumbre, en el cual la experiencia de jugar entró en el terreno de lo onírico. Y, naturalmente, las revisiones de los últimos títulos, como Lost Planet 2, Alan Wake, Super Street Fighter IV, y muchos otros. Sin más, les presentamos Loaded 70. Disfrútenla, y ¡Vamos Argentina!

Loaded es una publicación de Grupo MDP S.A. Registro de la propiedad intelectual número 2063846 ISSN 1668-3234.
Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Grupo MDP S.A. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brands and/or product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son Copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos exclusivamente periodísticos.
Loaded número 70 - Impresa en Argentina, Junio de 2010.

¿DÓNDE ESTAMOS?
Conesa 1051
CP: C1426AQU
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

DPTO. COMERCIAL
ventas@loaded.vg
(011) 3962-3000



SITIO MUNDIAL
WWW.LOADED.VG
Maradona, Mancu y su pandilla estan como locos visitando el sitio de Loaded para no perderse de nada en materia de fichines. Y también de a ratos entrenan al plantel.
Powered by SION

Director Editorial
Maximiliano Peñalver

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Daniel Herbón
Gonzalo Ballina
César Pereyra

Redacción
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Antonio Schmidel
Damián Silberstein

Asesoramiento Legal
César Herbón

Corresponsales en el Exterior
Osvaldo Cellucci
Damián Cellucci

Pre prensa & Impresión
Worldcolor Argentina S.A.

Dist. Capital Federal y GBA.
Sanabria S.R.L.

Dist. Interior del País
DAP S.A.

Agradecimientos especiales:
Magalí Schneider, Ariel Fleita, Martín Morales Grosschop, Fabricio Lartigau, Héctor Park y a todo el staff de Cual Es? - A Luis Quinelli y a toda la gente de SION. A los usuarios que pululan 24/7 los foros de www.loaded.vg.

Este número está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci y María Alejandra Rodriguez.

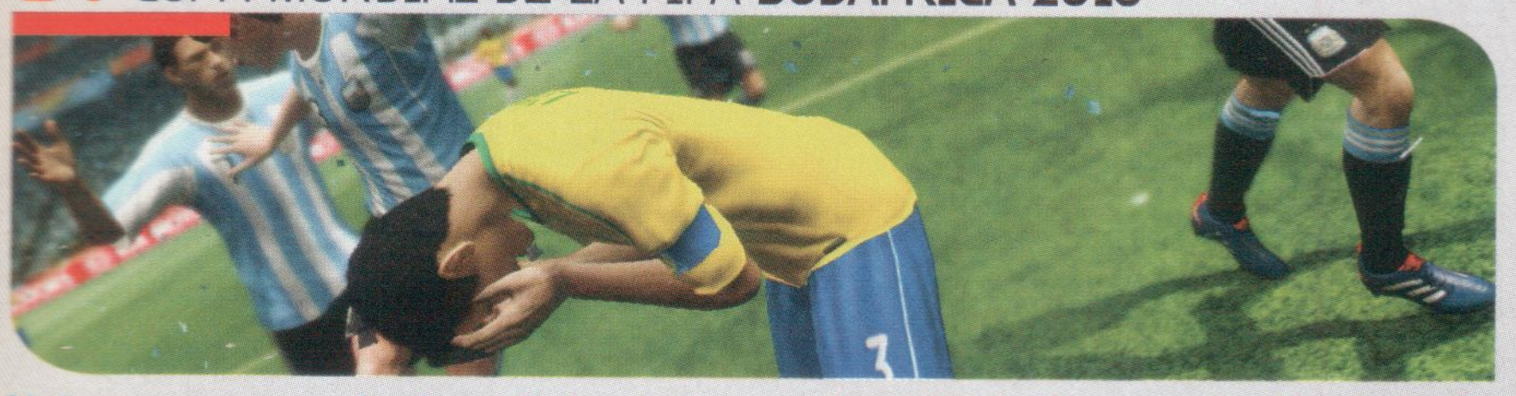
Y a los más chiquitos:
Santiago, Simón, Tomás, Matías, Valentina, Dante, Agustina, Ignacio, Victoria, Sofía, Nicolás, Catalina y Nahiara.

28 HALO REACH MULTIPLAYER BETA

Jugamos la Beta multijugador de Halo: Reach, la entrega definitiva de la serie, que Bungie prepara para Navidad. Enterate de todos los detalles, nuevos modos de juego, armas y habilidades.

INDICE

14 COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010



Ya tenemos preparado el papel picado, la corneta está lista, la camiseta planchada. Se viene el Mundial de Fútbol, y lo recibimos con una tremenda nota especial, en la que analizamos detalladamente los pormenores de cada versión del juego de Electronic Arts, y hasta nos dimos el lujo de entrevistar a uno de sus desarrolladores.

12 NOVEDADES

22 ANTICIPOS

42 YAKUZA 4

Hace tan solo unos meses la tercera parte supo dejarnos con la boca abierta. Sin embargo, en Japón ya se puede disfrutar de un nuevo Yakuza, acompañado de enormes novedades en todos los sentidos. Y en esta nota, te contamos todo lo que necesitás saber de este juegazo.

34 LOS MEJORES MOMENTOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos tienen momentos que han quedados impregnados en el imaginario colectivo. Les preparamos una humilde compilación de aquell os que más nos tocaron en nuestra vida videojugadora.

50 ANÁLISIS

60 CORREO

46 STARCRAFT II MULTIPLAYER BETA

Blizzard nos permitió probar la Beta multijugador del estratégico en tiempo real más esperado del año, y tras recibir tantas palizas en línea como nuestra espalda nos permitió aguantar, les preparamos un completo informe de nuestras experiencias.

08 GRATIS Y EXPLOSIVO

La red de redes está repleta de juegos que pueden jugarse sin poner un sope. Pero este mes nos la jugamos y te mostramos los mejores títulos multijugador en línea que vas a poder bajar gratuitamente y disfrutar por meses en tu PC.

62 GRANDES CREADORES

En este número le rendimos un merecido homenaje a una de las personalidades decisivas en la historia de los videojuegos: la creadora del género de las aventuras gráficas, la gran Roberta Williams.

ESTE MES: EL FÚTBOL Y LOS VIDEOJUEGOS

NUESTRA REDACCIÓN LA DESCOSE

666
Leandro Dias

Jugando a...
FIFA WC South Africa 2010

Sitio: blogs mundialistas

¡Se viene el Mundial! Al momento en que estén leyendo esto, seguramente ya habrá empezado. Así que a lo largo de este mes no hay God of War, ni Final Fantasy que valga, porque todas las miradas se las lleva Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010, que probamos intensivamente tanto en la redacción como en la feria del libro. A no perdérselo, porque el Mundial no sólo se vive en la cancha, sino también en tu consola.

FAREH
Antonio Schmidel

Jugando a...
Assassin´s Creed II

Practicando: Reiki y Yoga para no romper mi PC

El mundial es lo más lindo que nos puede pasar en la vida, y si a eso lo acompañamos con fichines fulboleros de la calidad que nos acompañan hoy en día, entonces resulta prácticamente imposible el terminar de ver un partido de fútbol, sin que me agarren unas ganas tremendas de echarme un FIFA.

ERWIN
Diego Bournot

Jugando a...
Red Dead Redemption (360)

Escuchando: Sticky & Sweet Tour (Madonna)

Mi historia con los juegos de fútbol viene de larga data. Ahora la gran pelea es que si PES tiene jugabilidad más realista, que si FIFA tiene más licencias. Pero los más grandes recordarán la primera mitad de los '90s, en la que las licencias en los juegos de fútbol no existían, y los jugadores de nuestra Selección en FIFA '94 se llamaban, por ejemplo, Aejio Mardona, Fernando Perrón o Luis Batiste. Y qué importaba...

KATANO BILL
Maximiliano

Jugando a...
Modern Warfare 2 (360)

Escuchando:
Remixes de Madonna

Poco puedo opinar de los juegos de fútbol, porque nunca me gustaron, muy probablemente, porque no me interesa el fútbol en sí, ni soy hincha de ningún equipo. Salvo que hablemos del legendario Kick Off! de Amiga, claro. Juego con el que vicié a más no poder con mis amigos en mi época pre-PC, de la que ya pasó tanto tiempo...

LARGO EMBARGO
Daniel Herbón

Jugando a...
Space Invaders Xtreme (DS)

Sacando:
Una foto por día

El futbol es una de las cosas más maravillosas que ha creado el hombre sobre la tierra. Uniendo desde un pequeño grupo de compañeros de trabajo, hasta llegar a juntar a grandes masas humanas de diferentes países, razas y religiones. Lo malo es que si bien estan unidas por la misma pasión, se cagan a trompadas, palazos y por que no decirlo, a tiros. Una lástima.

SERPIENTE
Cesar Pereyra

Jugando a...
Pokémon SoulSilver (DS)

Mirando: La tele, pero sin imagen

Creo que a los videojuegos de fútbol les hace falta un poco más de diversión y sentido del humor. Son demasiado realistas y se toman demasiado en serio a sí mismos. Para peor, gracias a los gráficos de hoy, pueden llegar a ser tan desagradables como el fútbol de la vida real. Por suerte, siempre aparece algun videojuego original como Inazuma Eleven que le encuentra la vuelta a este nefasto deporte.

SISKOSILBER
Damián Silberstein

Jugando a...
Ace Combat 6 (Xbox 360)

Leyendo: The Boys (Ennis-Robertson)

Lejos de la euforia desmedida de años pasados, este mundial trae expectativas ambiguas. Por un lado confiamos en Messi pero también tememos por Maradona. De todas maneras, en caso de una temprana eliminación, tengo una solución rápida para paliar tanto dolor: jugar Copa Mundial de la Fifa Sudáfrica 2010 y PES 2010 hasta que termine el mundial. De esa manera, si sale campeón Brasil ni me entero.

NIGROMANTE
Alejandro Nigro

Jugando a...
Settlers 7 (PC)

Esperando: Que se termine el mundial

El Fútbol y los videojuegos, en mi caso, son dos cosas que no se mezclan. No me gusta el Fútbol, ni verlo, ni jugarlo, ni escuchar hablar de él. Pero lo que mas detesto, es que con la excusa del fútbol gratis, o de un mundial, se mantenga conforme a las masas, y se tapen los problemas que hay en el país. Pan y circo. Eso sí, admito que por el fichín de Tsubasa de NES guardo un profundo amor.

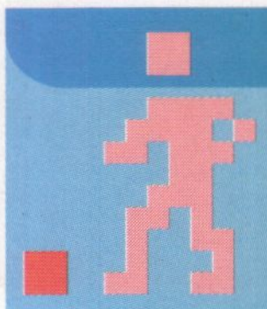
TAICE
Gonzalo Ballina

Jugando a...
Pokémon HeartGold (DS)

Sitio:
shinobi-news.com.ar

Lo mejor de los jueguitos de fútbol es que se pueden hacer súper tiros. Pero no me refiero a tiros potentes o de gran precisión, sino a verdaderos tiros especiales que sacan lo mejor de cada jugador, como lo son los disparos de fuego, con efecto o movimientos a la velocidad de la luz que pueden dejar boquiabiertos a los más expertos porteros.

ROCKMAN
Facundo Mounes

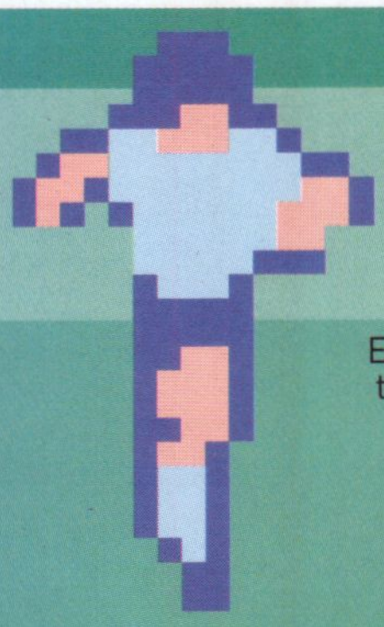


Jugando a...
Alan Wake (360)

Viendo: Garth Marenghi's Darkplace

El fulbo y los fichines son dos pasiones tan opuestas que no sorprende que cumplan el corolario de que los paralelos en algún momento se cruzan. En el ejercicio diario de cualquier futbolista que se quiera hacer respetar se encuentra obligatoriamente jugar al "güinin'". ¿Cuándo comenzará a ocurrir lo contrario?

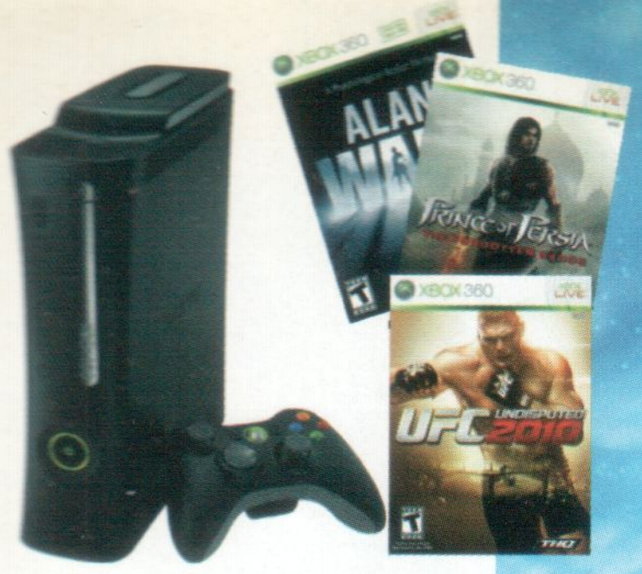
GHOST OF SPARTA
Nos visita desde el foro



Jugando a...
Uncharted 2 (PS3)

Escuchando:
God of War III OST

Es algo muy raro lo que pasó con los juegos de fútbol estos últimos tiempos, hace dos años atrás, era incapaz de jugar un FIFA porque eran realmente un desastre. Ya con FIFA09 la cosa se niveló muchísimo, y hoy día, la diferencia es casi tan grande a favor de FIFA, como lo fue en su momento a favor de Winning Eleven. De todas formas, es una lástima lo que sucede con Konami últimamente, porque si no fuera por Kojima Productions, creo que su prestigio estaría completamente destruido.



Si necesitás comprar, modificar
o reparar todas tus consola,
no dudes en consultarnos

Garantía
100% Real

Presupuesto
sin cargo

Atención a
Empresas y
Particulares

-SERVICE
-CONSOLAS
-REPUESTOS
-ACCESORIOS
-JUEGOS

Reballing Sistema Unico de reparacion
de luces rojas Xbox 360 y Luz Amarilla Ps3

New Releases

Greatest Hits

New Nintendo
Dsi XL

GameService

Laboratorio Tecnico Especializado

Consulta
por los
Combos
Especiales!!

Av. De los Incas 4592 - Capital Federal

Tel/Fax: 4522-2765 / 4524-1609 / 4521-5476

Belgrano:	Cordoba:	San Juan:	Tucuman:
GameShop	Villa Maria	Dream Games	Fusion Game
Av. Cabildo 2230	Tucuman 890	Rivadavia 243 Oeste	San Juan 723
Gal. Las Vegas Loc. 84	Tel: 0353-4612245	Gal. Laprida local 15b	Local 2
Tel: 4786-8928		Tel:0264-4227170	Tel:0264-4227170

Proximamente: Saavedra - Villa Ballester - San Pedro

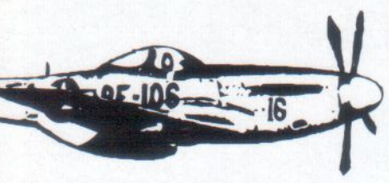
Info@gameservice.com.ar / www.gameservice.com.ar

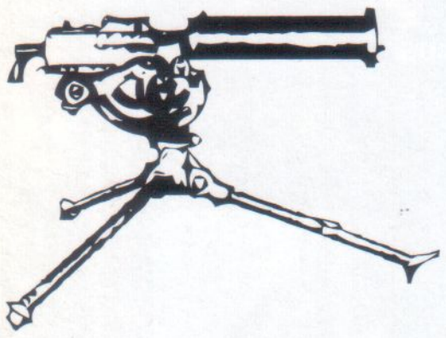
JUEGOS DE ACCION DE ACCESO LIBRE

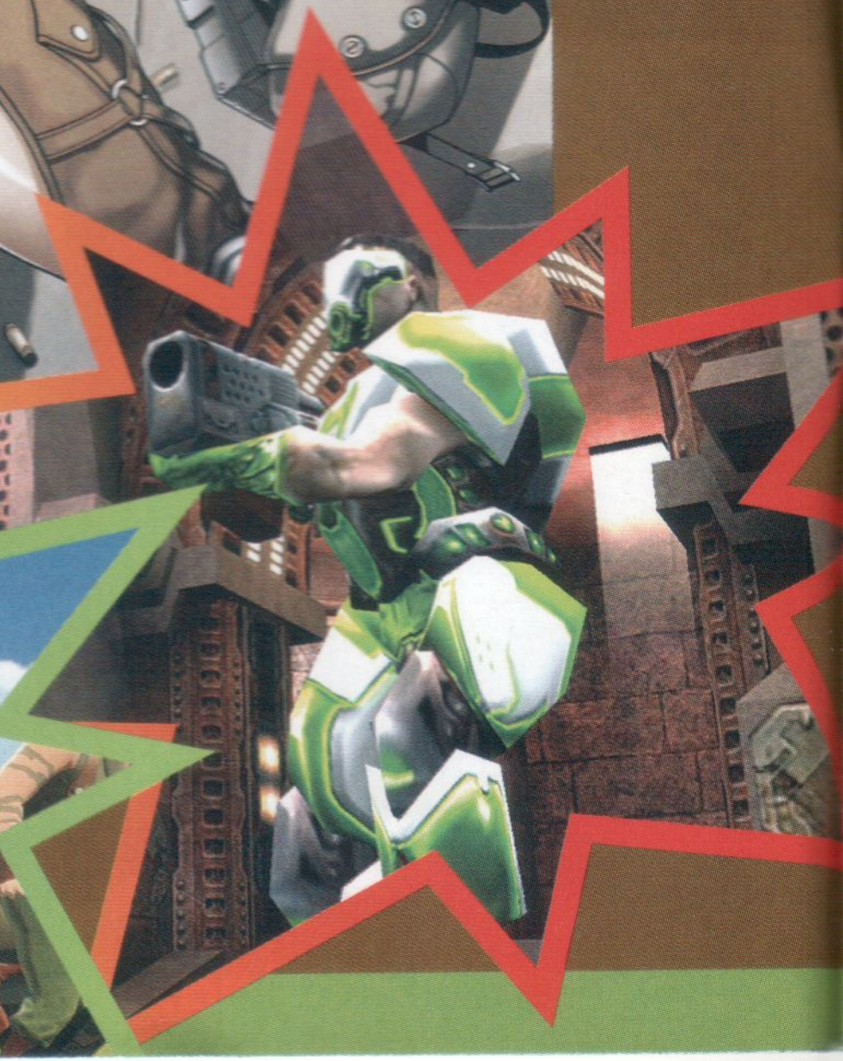
GRATIS Y EXPLOSIVO

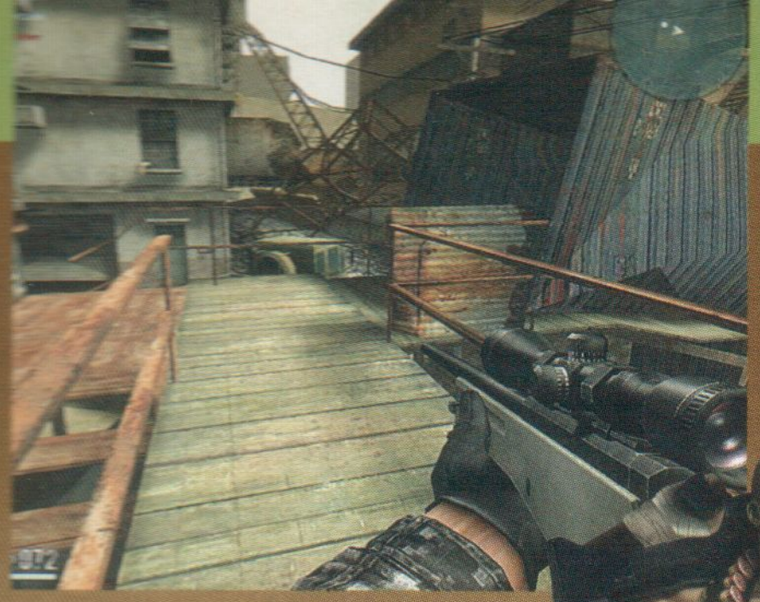
No es novedad que surjan en Internet juegos gratis de todo tipo. Pero lo que sí se viene gestando desde hace años es un importante movimiento de títulos de acción multijugador de gran calidad completamente gratuitos, más allá de una conexión a la web medianamente decente. A continuación les presentamos cuatro de los mejores exponentes del género, gasoleros pero muy satisfactorios.

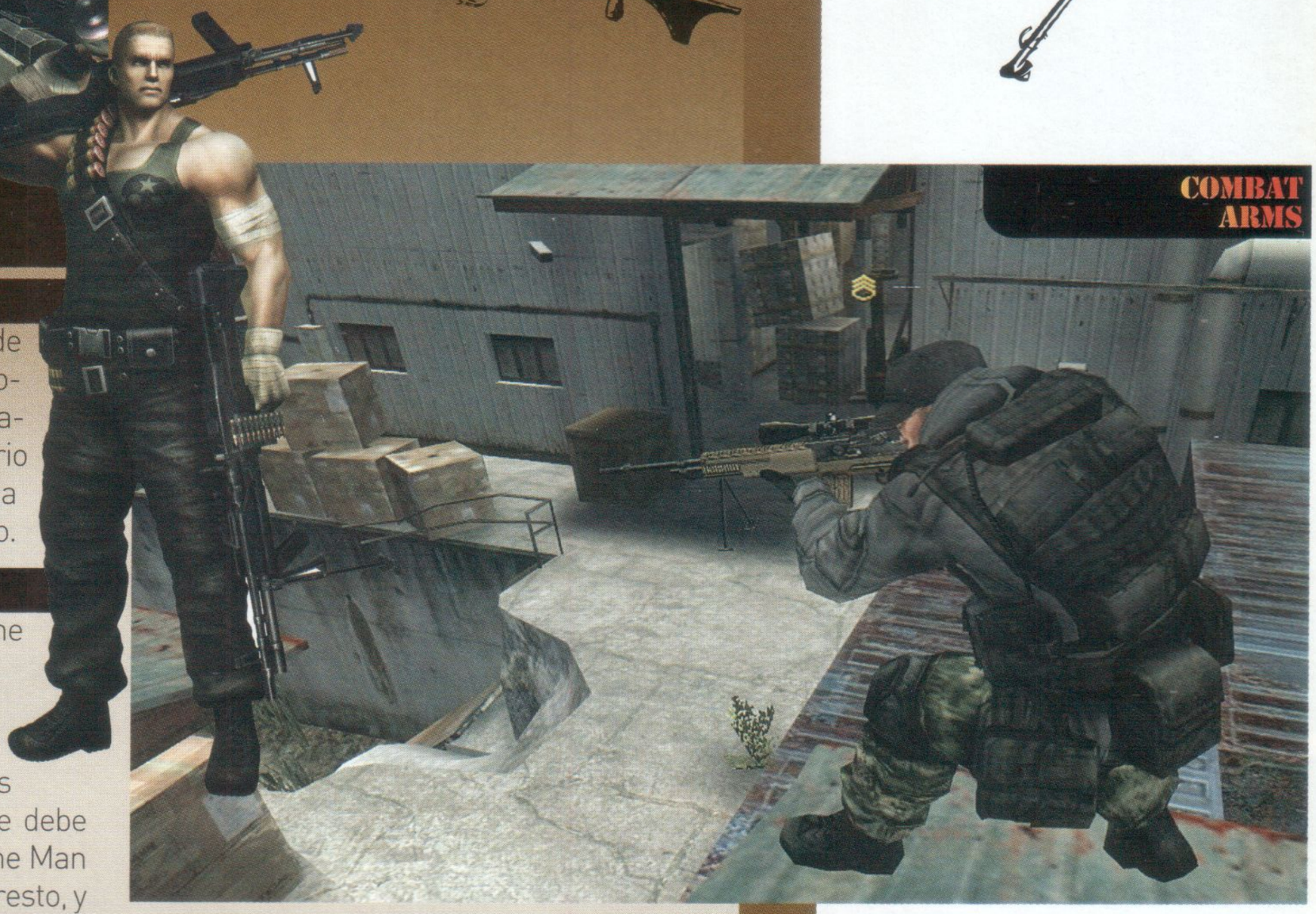
NOTA: SISKOSILBER
TODO UN EXPERTO EN LA DIVERSION
TANTO EN JUEGOS DE PLATAFORMAS COMO DE ACCION











COMBAT ARMS

¿DE QUE SE TRATA?

El primer elemento destacable de este juego de acción de temática moderna radica en que todo, absolutamente todo, es gratis. Ningún usuario de Combat Arms va a sacar ventaja por encima del otro invirtiendo dinero.

MODALIDADES DE COMBATE:

Además de los clásicos Capture the Flag o Team Dethmach, se destaca Quarantine, en el que un equipo infectado con un virus debe esparcir la enfermedad infectando con armas de corto alcance al otro equipo, que debe evitarlo. Otro modo destacable es One Man Army, un solo jugador contra todo el resto, y el cooperativo Fireteam, en donde se destaca la misión Cabin Fever, en la que un grupo de soldados debe escapar de una horda de soldados convertidos en zombis.

PROGRESIÓN EN EL JUEGO:

Dependiendo de nuestra performance en los mapas del título, Combat Arms premia a los usuarios de distintas maneras. Los sube de rango, siguiendo una escala militar, y les entrega GP points, un sistema de puntos que podemos emplear para adquirir mejores armas, dentro de un arsenal con 150 diferentes que van desde pistolas hasta lanzacohetes. De todas maneras podemos invertir dinero real en el juego, pero esto es sólo para cuestiones de facha, como cambiarnos un detalle del vestuario de nuestro personaje.

¿Y ENTONCES?

Combat Arms es un juego muy completo en sus modalidades de juego y su sistema de progresión de personajes. También es muy destacable el diseño de los mapas, de las armas, como así también el de los avatares, que incluye soldados mujeres. Todo esto funciona con un aparado gráfico de gran nivel.

combatarms.nexon.net

	MINIMO	RECOMENDADO
OPERATIVO	XP/VISTA	XP/VISTA
MICRO	1 GHZ	2.4 GHZ
MEMORIA	256 MB	512 MB
VIDEO	256 MB	256 MB

REQUERIMIENTOS DE PC

BATTLEFIELD HEROES

¿DE QUE SE TRATA?

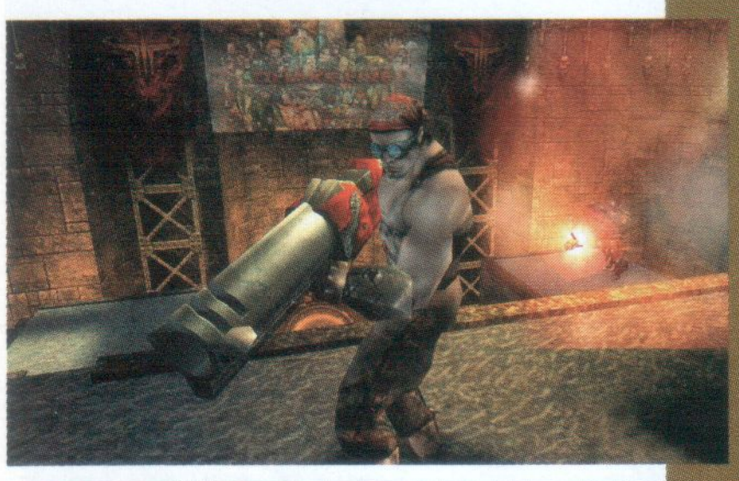
Battlefield Heroes es la respuesta de EA y D.I.C.E. al mega popular juego Team Fortress 2 de Valve. Este juego en tercera persona, situado en una suerte de Segunda Guerra Mundial alternativa, no sólo brilla por el hecho de que sea gratis, sino por su excelente apartado gráfico "cartoonizado", inspirado en la película los Increíbles de Pixar, y obviamente en Team Fortress.

MODALIDADES DE COMBATE:

El modo principal del título nos coloca entre dos bandos, el Royal Army y el Nacional Army. El principal objetivo es tomar las banderas del bando contrario, diseminadas por todo el mapa. Una vez conseguido se van ir reduciendo los puntos, aquí llamados tickets, de "respawneo". El equipo que consiga reducir a 0 los tickets del contrario se alzará con la victoria.

PROGRESIÓN EN EL JUEGO:

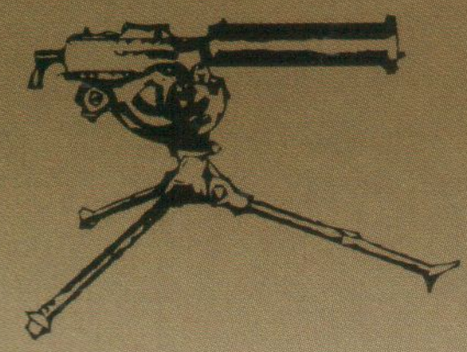
Los personajes seleccionables se dividen en tres clases seleccionables: Commando, Soldado y Artillero, cada una con distintas categorías de especialización. Estas mejoras se obtienen recolectando los denominados Hero Points, que se entregan dependiendo de nuestra performance en el campo de batalla. También existen los llamados Valor Points, con los que desblo-



queamos distintos tipos de armas y equipamientos. Hay disponibles, además, camiones, tanques o aviones. Al igual que Combat Arms, Battlefield Heroes también acepta micro transacciones, pero no solamente para cuestiones cosméticas, como accesorios de vestimenta para nuestro personaje, sino también armamento que queda permanentemente en nuestro inventario.

¿Y ENTONCES?

La combinación de jugabilidad dinámica, divertida y gratificante en lo que respecta a personalización hace a Battlefield Heroes realmente irresistible. La jugabilidad no se antoja tan táctica ni "seria" como en Combat Arms, permitiéndonos por ejemplo subirnos al ala de un avión y disparar desde ahí. Pero su carencia de realismo es compensada por una divertidísima jugabilidad, más si le sumamos su peculiar y destacable apartado gráfico.



www.battlefieldheroes.com

	MINIMO	RECOMENDADO
OPERATIVO	XP/VISTA	XP/VISTA
MICRO	1.8 GHZ	2.4 GHZ
MEMORIA	512 MB	1 GB
VIDEO	256 MB	256 MB

REQUERIMIENTOS DE PC

QUAKE LIVE

¿DE QUE SE TRATA?

Quake Live nos trae de vuelta las intensas e increíbles arenas de combate de Quake III. Además de ser completamente gratarola, el juego presenta como datos destacables el hecho de que se juega directamente desde el navegador, lo único que debemos bajar es un plugin desde el sitio oficial.

MODALIDADES DE COMBATE:

Cualquiera que haya jugado alguna vez a Quake III Arena no va a encontrar mayores dificultades para agarrarle la mano a Quake Live. El juego presenta cinco modos clásicos de competencia: Free for All (todos contra todos), Duel (1 contra 1) Team Deathmach, Clan Arena y Capture The Flag. También está presente el clásico arsenal de Quake III, que incluye 12 armas diferentes, destacándose por ejemplo la poderosa ametralladora Chaingun o el lanzador de minas Proxy Launcher. Además del armamento, se encuentran diseminadas en las arenas de combate distintos ítems, como armaduras de combate, tanto para un personaje como para todo un clan.

PROGRESIÓN EN EL JUEGO:

Quake Live es uno de los juegos más accesibles de su clase que existen actualmente en Internet. Ni bien instalamos el plugin, el juego nos presenta a Crash, la guía oficial de Quake Live, quien nos da un tour por las arenas de combate y nos enfrenta en duelo. El juego analiza la facilidad o dificultad que tengamos para despachar a Crash para medir nuestro nivel de habilidad en el juego. De esta manera, cada vez que queramos ingresar en una arena, el menú muestra un marcador que indica si ese mapa tiene ju-

GRATIS Y EXPLOSIVO

gadores que tengan un nivel superior, igual o inferior al nuestro. El juego también nos crea un perfil de jugador, en el que no sólo se archivan todos nuestros trofeos ganados en combate, sino un completo listado de nuestra performance en las arenas, como así también una lista de todos nuestros amigos en el juego.

¿Y ENTONCES?

Al tratarse de un juego gratuito que se juega desde el navegador, Quake Live no tiene rival. Pero entre sus ventajas también merece ser destacado su pulido sistema de nivelado de jugadores y el registro que tiene de cada usuario. No será muy agraciado gráficamente pero con todas las cosas que tiene eso es algo que podemos dejar de lado.

www.quakelive.com

	MINIMO	RECOMENDADO
OPERATIVO	XP/VISTA + INTERNET	XP/VISTA + INTERNET
MICRO	800 MHZ	2GHZ
MEMORIA	1GB	1 GB
VIDEO	128 MB	256 MB

REQUERIMIENTOS DE PC

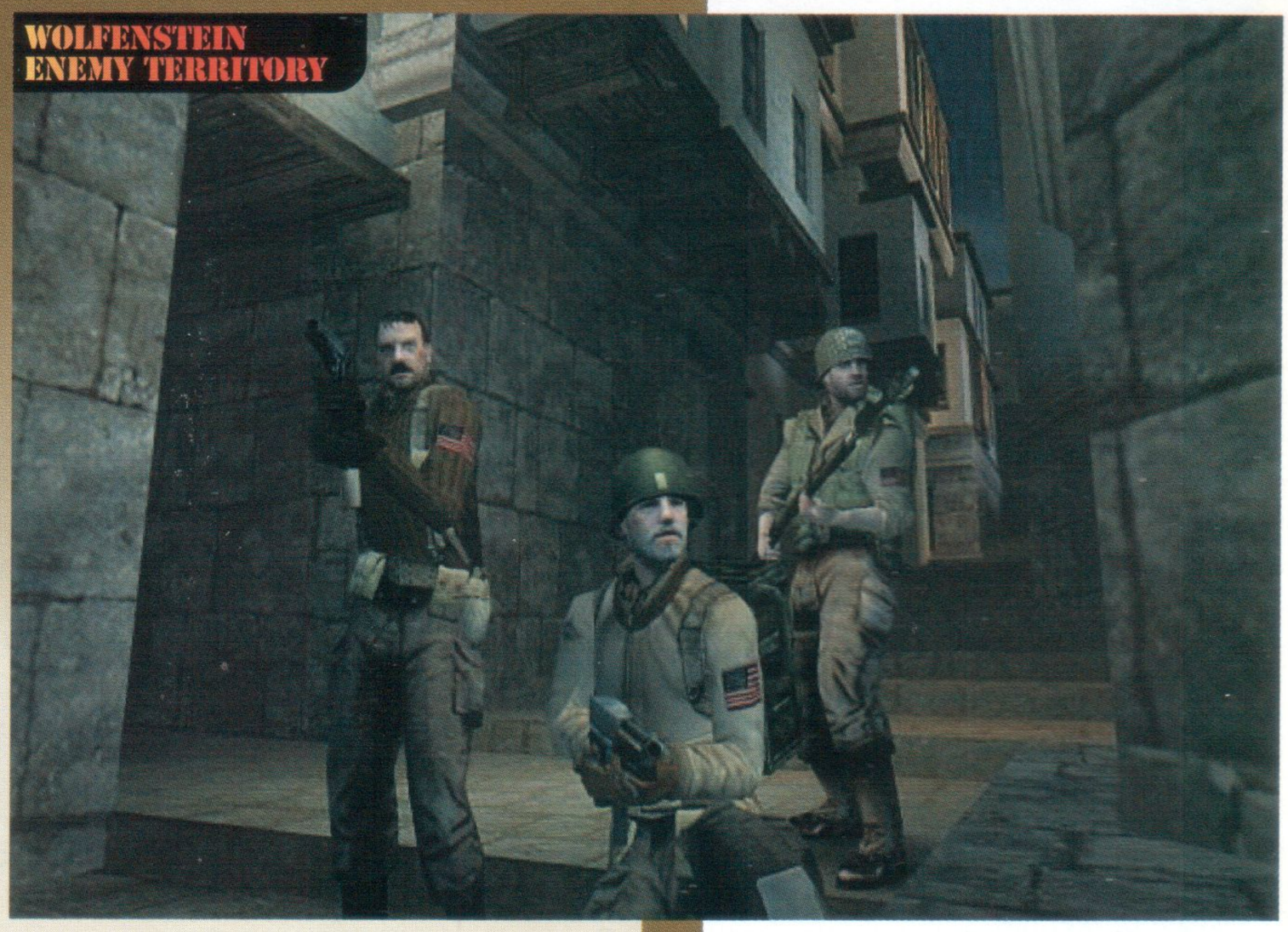
WOLFENSTEIN ENEMY TERRITORY

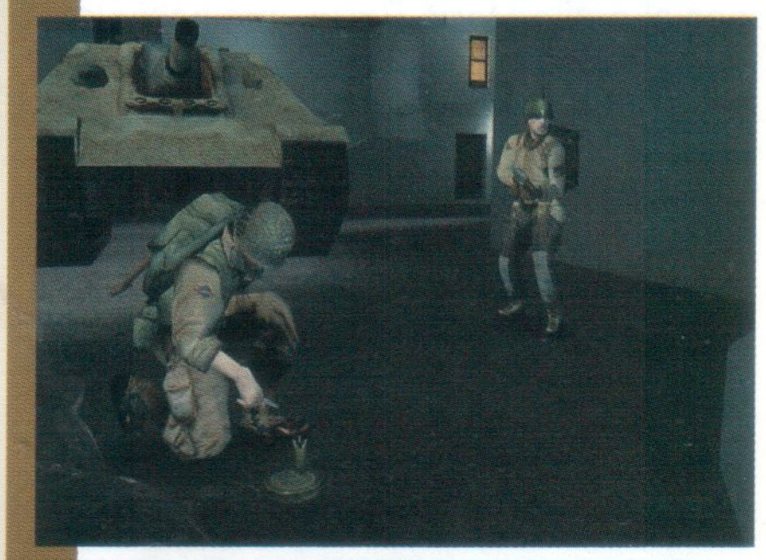
¿DE QUE SE TRATA?

Enemy Territory (ET) fue originalmente pensado como una secuela de Return of Castle Wolfenstein que fuera lanzado como freeware luego de que el proyecto se cancelara. El resultado es un completo juego de acción táctica situada en las interminables arenas de combate de la Segunda Guerra Mundial.

MODALIDADES DE COMBATE:

El juego presenta mapas situados en lugares como Europa Central y el norte de África, en donde se enfrentan dos bandos, las fuerzas Aliadas y las del Eje. El modo principal del juego se llama "Objetive", en el que se presenta una serie de objetivos. El primer bando en completarlos se alzará con la victoria. Stopwatch es una reversión del modo anterior con la inclusión de un límite de tiempo para cumplir los objetivos, que dará como ganador al bando que los cumpla en el menor tiempo posible. Campaign lleva a los bandos a completar una serie de objetivos en las arenas, acumulando distintas habilidades y rangos a medida que consiguen una victoria en el campo de batalla. Por último, se presenta una opción de todos contra todos llamados Last Man Standing. El juego cuenta con cinco clases diferentes de personajes para especializarnos, Soldier, Ingeniero, Médico, Field Ops (quien puede conseguir armas para sus compañeros y solicitar bombardeos aéreos), y Cover Ops (una suerte de espía que pueda atacar, por ejemplo, utilizando ropas de soldados muertos del bando contrario). Las armas disponibles se separan en tres grupos, armas de mano, ametralladoras y rifles, presentando modelos reales de armamento utilizado en la Segunda Guerra Mundial. También se pueden emplear vehículos, como camiones o trenes, pero sin poder controlarlos.





¿Y ENTONCES?

ET es un juego atractivo por varios motivos. Ya sea desde sus modalidades de juego como su jugabilidad, pensada más para jugar en grupo que en matarse inconscientemente a los tiros. Lo que también lo hace recomendable es su sistema de progresión y cómo este se implementa en el juego. Al igual que Quake Live, sus gráficos quizá se hayan quedado un poco en el tiempo pero no es algo que nos lo impida jugar y disfrutarlo.

www.planetwolfenstein.com

	MINIMO	RECOMENDADO
OPERATIVO	XP/VISTA + INTERNET	XP/VISTA + INTERNET
MICRO	600 MHZ	2GHZ
MEMORIA	128 GB	1 GB
VIDEO	128 MB	256 MB

REQUERIMIENTOS DE PC

NOTICIAS

FRUTAS, VERDURAS Y UN SALTEADITO DE LO QUE PASA EN EL MUNDO FICHINERO

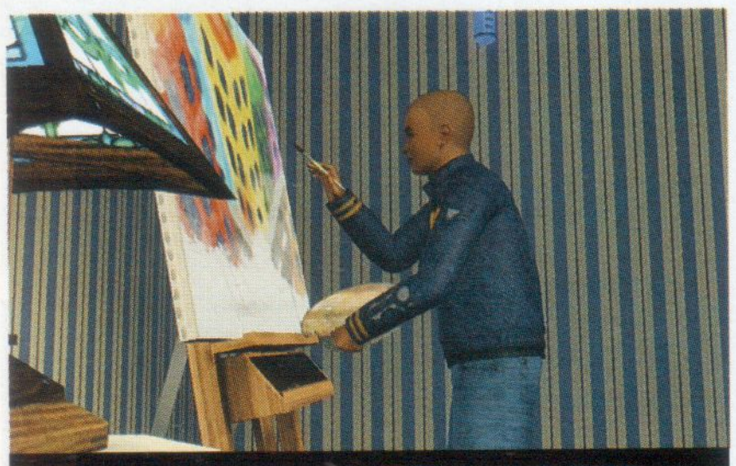
ALTA-VOZ
Se ha confirmado que el afamado actor británico Ben Kingsley ofrecerá sus servicios en Fable III, buscando darle al producto una voz con un marcado acento inglés.

A JUGAR SE HA DICHO
Nintendo ha anunciado el lanzamiento de Wii Party, juego social para reuniones al estilo Mario Party, que hará un uso intensivo de los avatares Mii en sus minigames.

"¿PORQUÉ NO DEJAMOS ESTA GANSADA Y NOS HACEMOS UNA PARTUZA EN SERIO?"

RE-QUETE AFUERA
Jun Takeuchi, responsable de Resident Evil 5, aclaró que trabajar en dicho juego fue "demasiado estresante", que no quiere saber nada con el desarrollo de Resident Evil 6, y que no tiene intenciones de volver a la franquicia hasta "por lo menos pasadas dos Olimpíadas".

NO ME CANTES LAS 60
Epic Games asegura que apuntarán a lograr 30 cuadros por segundos constantes en Gears of War 3, y no 60 como se había pensado en un momento, utilizando esa capacidad de procesamiento extra para ubicar más objetos en pantalla.



POR MUCHOS INTENTOS QUE HE HECHO, NUNCA PUDE LLEGAR A UN CUADRO POR SEGUNDO.

TU ERES MI BROTHER
Ubisoft confirmó Assassin's Creed: Brotherhood, título que nos volverá a poner en la piel de Ezio de Auditore, teniendo que crear una secta de asesinos propia, y atacar en la misma Roma. Se promete por primera vez un componente multiplayer.

CREANDO A UN NINJA
Tecmo Koei asegura que el próximo Ninja Gaiden 3 será espectacular en todos sus aspectos, ya que al ser el primero sin la tutela de su creador Itagaki, tienen que crearlo desde cero, para que no defraude a sus fans.

"¿SERÉ UN NINJA MAL CREADO O MAL CRIADO?"

FANTASMAGÓRICO
Sony sacó de la galera God of War: Ghost of Sparta, título exclusivo para PSP que será una inmediata secuela del God of War original de PS2, contando los sucesos detrás de Kratos, su familia, su cicatriz, y otros elementos ocultos de la franquicia.

A PELAR LA TARJETA
Real Time Worlds confirmó que el esperado All Points Bulletin (APB) utilizará un sistema de pago en el que los usuarios comprarán "puntos RTW", que luego intercambiarán por horas o dias de juego.

FUSIONADOS
Bungie, la prestigiosa desarrolladora, creadora de la saga Halo, ha firmado un contrato con Activision, con quienes publicarán su próxima propiedad intelectual, con un contrato de exclusividad de 10 años, lo que da la pauta de que se tratará de una gran franquicia por parte de estos dos monstruos.

PIÑAS ESPECIALES EN SONY
UFC 2010, en su versión de PS3, contará con algunas exclusividades, como eventos de peleas legendarias en la historia del octágono, y algunos luchadores no menos exclusivos, como Dan Severn o Royce Gracie.

COLOSAL 3D
Justin Marks es el guionista de la adaptación fílmica de Shadow of the Colossus, y ha dejado entrever que es muy probable que la película cuente con elementos 3D, ya que según él, "si no tenés hoy una historia para contar en 3D, a las grandes fílmicas no les interesa".

NOS COMEN EL COCO
Namco anunció que en la próxima E3 estará presentando lo que será el futuro de la franquicia Pac Man, con un título que promete ser revolucionario.

DE OGROS Y TAURENS
La misma Blizzard se muestra emocionada por como viene la cosa respecto a la película de World of Warcraft. "Estamos en la etapa de unir todo con el director Sam Raimi, estámos dándole forma a la historia, para que la gente sienta en la película lo que ha experimentado en el juego".

LEVEL UP PRESENTA MOOVIT
La gente de Level Up lanzó en Argentina Moovit, un excelente combo Wiimote / Nunchuk de fabricación propia, en color negro. Tras haberlo probado intensivamente, les contamos que el mismo funciona perfectamente, ofreciendo el mismo nivel de respuesta que los controles originales de Nintendo, y al módico precio de 299 pesos el combo. Un chiche.

TOP 5 FULBITOS

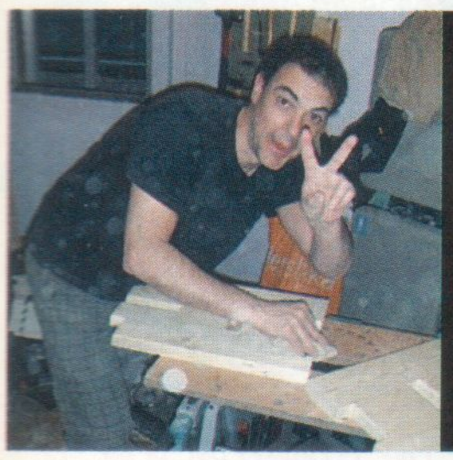
1. Int. Super Star Soccer Deluxe (Snes)
2. Tehkan World Cup (Arcade)
3. FIFA International Soccer (3DO)
4. Virtua Striker (Arcade)
5. Kick Off 2 (Amiga)

PACK ESPECIAL DE METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER A LA VENTA EN ARGENTINA

Sony Argentina ha anunciado que pondrá a la venta, a partir del 6 de junio, un pack especial de Metal Gear Solid: Peace Walker, exclusivo para Latinoamérica. Este lujoso pack cuenta con un PSP-3010 en color Camouflage, una copia del juego y un voucher para descargar contenido exclusivo del mismo. La más reciente creación de Kojima Productions exclusiva de la consola portátil de Sony ya está entre nosotros y lo podemos disfrutar de la mejor manera posible.

RULETA RUSE

Ubisoft ha anunciado lamentablemente un retraso considerable para el esperado estratégico Ruse, el cual estará ahora arribando 3 meses después de lo planeado, en el mes de Septiembre. ¿Las razones? Necesidad de más tiempo para pulir todo.



NUEVA SLIM

Con rumores casi confirmados, Sony estaría lanzando un nuevo modelo de PS3, que contará con las novedades de ser más ligero, con un chip gráfico de 40nm, dos módulos de memoria de 128MB (contra los 4x64mb actuales), y un consumo en el orden de un 15% menos.

OJO DE ÁGUILA

Tony Hawk se encargó de agitar el avispero antes de tiempo, y a Activision no le quedó otra que confirmar que, efectivamente, el próximo título de skaters se llamará Tony Hawk: SHRED, y que está siendo desarrollado por Robomodo, para hacer uso nuevamente de la patineta-periférico.

ARGENTINA, TARDE PERO SEGURO

El ministerio de Justicia de nuestro país decidió prohibir y penar a todo aquél que reproduzca, compre, o consiga de cualquier manera el videojuego Rapelay, en el que se incita a la violación de mujeres. El juego salió en el 2006, y ya ha sido prohibido en una gran cantidad de países.

DIFERENTE A LO MISMO

Kazunori Yamauchi, responsable de Gran Turismo 5, comentó que la esperada entrega "será totalmente diferente" a GT5: Prologue, en términos de diversidad y escala, ya que "Prologue es eso, un prólogo, y no goza de la variedad, escala y uniformidad que tendrá Gran Turismo 5".

MIEDO, PARTE 2

Remedy Entertainment ya tiene listo el guión para una segunda parte de Alan Wake, la cual seguramente estará arribando en algún momento de las próximas décadas, si es que deciden continuar con su esquema de desarrollo eterno para sus juegos.

CONVICCIONES DE PS3

Más rumores indican que Splinter Cell: Conviction podría estar además arribando a PS3, tal como lo indicara el servicio técnico de Ubisoft, quienes listaron a la consola de Sony entre las beneficiadas con el servicio de atención al cliente para con este título.

LA VUELTA DEL VEJETE CONSOLERO

Nolan Bushnell, el padre creador de la mítica Atari 2600, regresa a la compañía que lo vio crecer en 1972, esta vez como miembro de la junta directiva, intentando cambiar un poco la realidad la empresa, alicaída en los últimos tiempos.

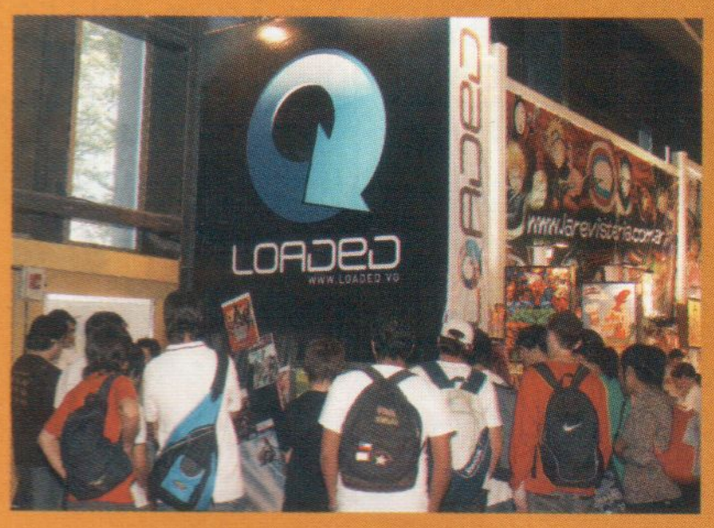
GUERRA NEGRA

Activision enseño al mundo el nuevo Call of Duty: Black Ops, que está siendo desarrollado por TreyArch Games, y estará ambientado en la Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética, aunque incluirá segmentos de combate en Cuba y la guerra de Vietnam.

HERRAR ES UMANO

Splash Damage asegura que Brink tendrá una inteligencia artificial tan humana, que los jugadores no serán capaces de distinguir de cual se trata, cuando realicemos una partida en línea.

LOADED EN LA **FERIA DEL LIBRO**



Desde el 22 de Abril al 10 de Mayo se celebró en La Rural la 36a. Feria del Libro. Naturalmente, Loaded dijo presente, con todos nuestros productos disponibles en el impactante stand de La Revistería, a la que le agradecemos enormemente el apoyo que nos brindaron, así como la posibilidad de usar parte de su espacio, y sobre todo, la buena onda que nos dispensaron siempre.
Además de ofrecer los libros de la colección Loaded Books y ejemplares de todas las ediciones de la revista, aprovechamos para lanzar en el stand Loaded 69, y estuvimos junto a nuestros lectores jugando a varios títulos en PS3 y Xbox 360. Los juegos más solicitados fueron FIFA World Cup: South Africa 2010 y The Beatles: Rock Band, con el cual rockeamos con el público horas enteras. Además, se realizaron desafíos de Super Street Fighter IV, y los participantes que le ganaron a Siskosilber se llevaron jugosos premios. Sí, obvio, el nivel de dificultad del desafío era bastante bajo...

COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010

A toda persona que no haya nacido, o se haya encontrado en coma, o en estado de hibernación, o vivido en un termo en los últimos meses, le contamos que este mes de Junio es muy especial, por ser el mes en el que se lleva a cabo el Mundial de Fútbol de la FIFA, por primera vez en territorio africano, y más precisamente, en Sudáfrica. Este evento es especial por donde se lo mire, y hasta se puede discutir si goza de mayor, menor, o igual importancia que los Juegos Olímpicos. Lo cierto es que esta época cada cuatro años, hace que hasta nuestra madre, novia o hermana que detesta el fútbol, se pegue a la pantalla del televisor para alentar a la Selección Argentina.

Y como es costumbre, EA Sports prepara también para esta cita mundialista un fichín del deporte, ambientado en la última entrega de su popular simulador. Como viene siendo una norma desde hace un par de años, las de PlayStation 3 y Xbox 360 se han convertido en las entregas madres de la saga, en las que los desarrolladores han invertido más dedicación, y pueden apreciarse cada uno de los detalles e innovaciones. En este sentido, World Cup South Africa 2010 también sigue la misma línea, y esta entrega de versiones mayores es en donde se nota una dedicación absoluta, con muchas novedades que valen la pena ser remarcadas.

VERSION PS3/360
LA CITA MUNDIALISTA

GÉNERO DEPORTES
COMPAÑÍA EA SPORTS
DISTRIBUCIÓN ELECTRONIC ARTS
SITIO WWW.FIFA-WORLD-CUP.EASPORTS.COM
MULTIJUGADOR 4

A la hora de hacer rodar la esférica, la cosa también sorprende, sobre todo porque nos damos cuenta de que no estamos ante una mera copia de la jugabilidad de FIFA 10, adaptada al evento mundialista, sino que por el contrario, se han tomado el trabajo de retocar diversos elementos, para hacer del juego una emoción mayor. Los puristas amantes de FIFA 10, seguramente definirán a este World Cup como una versión más "arcade", ya que el ritmo de juego es más veloz, y resulta más sencillo sacar provecho de las características de jugadores habilidosos. También han sido simplificados los remates al arco, siendo ahora mucho más sencillo definir en el mano a mano, como así también convertir de cabeza, o en tiros de larga distancia. Esto no significa que el juego se haya hecho más sencillo, sino que simplemente resulta más fácil encontrar marcadores abultados, y los partidos que terminan 4 a 3 son más comunes que en FIFA 10.

Como dijimos, lo anteriormente descripto no significa que el juego se haya tornado más sencillo, sino todo lo contrario, ya que el "combate" cuerpo a cuerpo ahora cobra más importancia, y la inteligencia artificial ha sido tremendamente mejorada. En el nivel de dificultad Legendario, resulta muy complicado realmente quitarle la pelota al equipo contrario, ya que constantemente rotan el balón por toda la cancha, y hacen un muy buen trabajo de posesión.

Es notoria además la mayor "sensibilidad" de los árbitros a la hora de sancionar faltas. Ya no más cualquier barrida mal lograda será causante de tarjeta amarilla, como así también serán más duramente sancionadas las faltas en contexto de posibilidades de gol, haciendo del trabajo de los referís uno mucho más justo y consistente con lo que sucede en el partido.

TODO EN CONTEXTO

Desde el momento de ingresar al menú del juego, observamos los diferentes modos de juego, y en cada uno de ellos, un cuidado extremo a los detalles. Si en cualquier momento movemos el stick derecho, accedemos a un globo terráqueo, donde podemos ver información de cada una de las 199 naciones disponibles en el juego. Esta información nos presenta estadísticas de juego, clasificación actual de la FIFA, novedades recientes (si estamos conectados a Internet), e información demográfica del país, además de poder escuchar su himno nacional completo.

EL MUNDIAL EN EL IPHONE

La entrega para los famosos celulares de Apple resulta remarcable, con 3 modos de juego calcados de los de consolas: la Copa del Mundo completa, Capitanea tu país, y un multijugador en línea que funciona perfectamente. Técnicamente, aunque similar a FIFA 10, se nota una mejoría gráfica, con una presentación soberbia que hace de este FIFA World Cup South Africa para iPhone, una compra requerida por los amantes del fulbito.

Dentro de las otras modalidades, se nos presenta la información del partido como si de una página web se tratase, viendo los datos concernientes a las estadísticas de encuentros previos entre ambas naciones, alineaciones, y otros detalles de color, además de por supuesto poder alterar las escuadras y estrategia de juego.

Los modos de juego incluyen, además del tradicional modo Exhibición, a la Copa del Mundo, donde podemos optar por jugar la temporada completa, con partidos de las Eliminatorias, amistosos y Mundial, solamente la clasificación y el Mundial, o directamente el Mundial. Además podemos optar por disponer de información real para los encuentros, lo que hará que los oponentes para cada fecha sean elegidos de acuerdo a lo que sucedió en la realidad, e inclusive se nos muestre la fecha verdadera en la que se jugó cada partido.

Al llegar a la Copa Mundial, tenemos que seleccionar a los 23 jugadores que irán a la competencia, quienes comenzando con una "forma general" de 75 puntos, aumentarán o disminuirán en su condición de acuerdo al puntaje que le otorguen en cada partido. Esto hará que cada jugador rinda más o menos de lo que puede, de acuerdo a su desempeño en los partidos. Puede considerarse esto como un punto negativo, ya que mientras que si un delantero o mediocampista ofensivo convierte goles o asistencias subirá fácilmente de forma, los defensores y medios defensivos la tienen mucho más complicada, y por lo general terminarán bajando de forma, jugando peor partido tras partido, aún cuando nuestro equipo no pare de ganar.

El modo Capitanea a tu País no es más que la adaptación del conocido Be a Pro, en el que tenemos que jugar solamente con un jugador, cuidando nuestra posición en el campo de juego, y realizando las tareas que correspondan a nuestro rol, buscando obtener un lugar como capitán de nuestra selección en el Mundial.

La Copa Mundial Online implementa un sistema similar al de las ligas interactivas de FIFA 10, en el que tenemos que ganar partidos con nuestra selección en pos de un ranking global que suma las victorias y derrotas de todos los jugadores de un determinado país, para establecer cuales son las mejores selecciones del planeta.

Por último, encontramos el modo Historia de la Clasificación, que nos permite revivir momentos reales vividos durante la etapa clasificatoria, teniendo por ejemplo que revertir el 6 a 1 de Bolivia a Argentina, o el 1 a 0 de Francia a Irlanda, luego del gol tras la infame mano de Henry. En estas situaciones prefijadas, no podemos realizar cambios o modificar en forma alguna el juego, y los jugadores ya estarán agotados de acuerdo a la situación, lo que le agrega aún más dramatismo.

DESDE LOS DOCE

Cada vez que se realiza una copa del mundo, y a partir de la fase de Octavos de Final en adelante, los penales cobran importancia como en ninguna otra competencia del mundo, y es por eso que en FIFA World Cup South Africa se implementó un sistema completamente revolucionario, como nada que hayamos visto antes.

Ahora no tenemos que ocuparnos solamente de apuntar y disparar, sino que hay que tener en cuenta una buena cantidad de factores, si no deseamos hacer de nuestra ejecución desde los doce pasos un bochorno peor que el de Palermo en la Copa América '99. Por supuesto que tenemos que apuntar y disparar, pero además también tener en cuenta la potencia que le cargamos a nuestro disparo, como así también la cantidad de tiempo que mantenemos el stick apuntando hacia un

El sistema de control incorpora una opción para principiantes, mediante el cual solo dispondremos de dos botones, uno para pases y otro para tiros al arco. Será la máquina la encargada de seleccionar la mejor opción a la hora de ejecutar cada acción, lo que lleva a que algunas veces no logremos lo que estábamos deseando. Es, sin embargo, una buena forma de acercar el juego a un público nuevo.

lado. Es así como tiros suaves hacen que la pelota sea fácilmente adivinada en su trayectoria por el arquero, mientras que los potentes pueden llegar a desviarse demasiado. Si movemos el stick por muy poco tiempo, el tiro puede salir demasiado cercano al centro del arco, mientras que si queremos apuntar a alguno de los ángulos, podemos terminar tirándola a las nubes. Y esto no se termina aquí, ya que además contamos con una barra de "compostura", con un medidor verde que oscila entre sectores rojos. Nuestro disparo debe ser efectuado dentro del sector verde, ya que cuanto más cerca de lo rojo estemos, mayor probabilidad de que el disparo salga desviado, aún a pesar de haber medido bien y con la potencia justa.
A estos tres factores, le sumamos ahora la posibilidad de picar la pelota de una forma más precisa, apuntando, y también el hecho de poder detenernos y amagar en nuestra carrera, cambiando completamente la dirección a donde estábamos dirigiendo el tiro, si es que vemos que el arquero se está tirando para ese palo. Esto genera, en contrapartida, que el disparo pierda precisión, y con mantener una décima de segundo de más la dirección al apuntar, la estaremos colgando por encima del travesaño.
Por el lado de los arqueros hay menos novedades, siendo lo más notorio, que ahora utilizan todo recurso para sacar los disparos, y los movimientos son más reales que nunca. Además, podemos siempre optar por tirarnos antes de tiempo, para lograr llegar a disparos que vayan muy a los ángulos, o esperar a que salga la pelota, intentando así descubrir hacia donde va dirigido el balón.
En definitiva, muchos cambios, y un sistema bastante complejo, al que hay que tomarle la mano para acostumbrarse, pero que termina haciendo de las ejecuciones penales un juego aparte, y uno que por fin da gusto jugar.

GESTOS TECNICOS

Hablar desde el punto de vista gráfico es también hablar de numerosas mejoras. Por el lado del modelado de los jugadores, encontramos una mayor cantidad de rostros detallados, que abarcan ahora a muchos más jugadores, aunque todavía es una tarea pendiente el encontrar parecidos en muchos otros jugadores que deberían estar considerados como figuras importantes del deporte, como Palermo o Diego Milito, por citar casos de nuestro país. Es sin embargo un párrafo aparte lo que se ha logrado con las superestrellas, consiguiendo plasmar hasta el más mínimo detalle de las mismas, incluyendo por ejemplo, a la cicatriz en el cuello característica de Carlos Tevez.
También hay otros casos de jugadores renombrados, en los que puede observarse una "involución" gráfica, como por ejemplo el "Pupi" Zanetti, quien parece haber sufrido el ataque de un enjambre de abejas africanas en el rostro. En líneas generales, se nota que el trabajo en cuanto a rostros ha elevado la norma, aunque claro está que también algunos usuarios, con todo derecho, podrán reclamar que, tratándose de una edición de la Copa del Mundo, deberían haberse tomado el trabajo de retratar, cuando menos en líneas generales, a todos y cada uno de los jugadores de cada selección.
Dentro de la cancha, la cosa también ha mejorado, se han agregado movimientos y animaciones, nuevos festejos a la hora de anotar un gol, y también se retrata de forma más fidedigna el desgaste físico a lo largo de un partido, notándose el sudor en los rostros de jugadores cuando el clima es soleado, o la lluvia, que hace que

JAPÓN Y KONAMI TAMBIÉN QUIEREN GANAR EL MUNDIAL

Aunque oficialmente el mundial sólo fue llevado a los fichines por Copa Mundial de la Fifa Sudáfrica 2010, de la vereda de enfrente Konami no se quedó con los brazos cruzados, lanzando Winning Eleven 2010: Aoki Samurai no Chosen, lo que en castellano significa: "El desafío de los samurais azules". El título presenta un nuevo modo llamado "Japan Challenge Mode", en el que debemos conducir a la selección nipona en su camino a la Internacional Cup, torneo que reúne a los mejores seleccionados del mundo. El juego ya está a la venta en PS3, Wii, PSP y PS2 pero, desafortunadamente, sólo en tierras japonesas.

las camisetas se peguen al cuerpo.
El resto del apartado gráfico también ha visto una mejoría notoria, presenciando estadios mucho más ricos en luces, efectos y colores, con una mención especial para los papelitos picados que inundan el campo de juego en los cotejos mundialistas. Las tribunas también se ven repletas de gente, y en secuencias intermedias vemos a un puñado de hinchas con los colores de cada país, adornados con gorros, máscaras y pinturas características, aunque también se terminan viendo como insulsos simples personajes salidos directamente de un juego de The Sims.
El sonido, por su parte, no representa mayores diferencias de lo encontrado en FIFA 10, y la mayor novedad se ve por el lado de la banda sonora, que cuenta con melodías que serán seguramente escuchadas cuando la pelota eche a rodar el 11 de Junio, y la ya mencionada inclusión de los himnos de cada selección a la hora de disputar los partidos.

¿QUE LE FALTA?

De todo lo que mencionamos, vimos que el juego en sí ha sido mejorado lo suficiente como para que no pueda ser considerado como un FIFA 10 con los equipos del mundial. Los cambios en jugabilidad son suficientes como para que sea una compra obligada por todo el mundo futbolero. Encontramos, sin embargo, elementos que alejarán a este título de convertirlo en un clásico, como sucede con su padre FIFA 10. En primer lugar, la ausencia de clubes (por razones obvias) limita la cantidad de competencias a disputar. Esto también elimina la posibilidad de encontrar un modo Manager que prolongue demasiado la vida útil del juego, el cual más allá de eventuales cotejos multijugador, no tiene demasiado como para mantenernos por muchos meses más jugándolo, sobre todo después de que el Mundial termine, y la euforia probablemente nos haga retornar a FIFA 10, esperando por la salida de FIFA 11, que seguramente agregará muchos de los elementos mencionados en esta reseña.

El nivel de atención puesto en este título es tal, que observamos como, al iniciar los partidos de la fase de Eliminatorias, cada selección cuenta con el equipo deportivo propio de ese momento, encontrando por ejemplo a la selección de Argentina, con la camiseta Adidas que contaba con el escudo en relieve en el frente. Cuando lleguemos a la Copa del Mundo, los equipos de todas las selecciones serán actualizados por el actual, con el que disputarán la competencia.

DTS DE LUJO

Por primera vez en un juego de fútbol, podremos presenciar a los entrenadores con ete nivel de realismo y protagonismo. Y la cosa no queda aquí, sino que acaso se trata del aspecto gráfico que más han decidido cuidar los programadores, lo que da como resultado a todos y cada uno de los entrenadores de las selecciones retratados a la perfección, con su vestimenta característica, y una apariencia que hace parecer que en cualquier momento cobrarán vida. Maradona, Bielsa, Dunga, Capello, Parreira, todos se encuentran absolutamente iguales. Un buen punto de partida, para que en el futuro podamos hacer que los mismos tengan más incidencia en el juego, ya que aquí se limitan simplemente a embellecer el apartado estético, con secuencias en las que muestran su agrado o disgusto con las jugadas del partido. También queda para la próxima, la consigna pendiente de otorgarle un poco más de emociones, ya que no se los nota muy eufóricos a la hora de festejar un gol, o lamentarse por uno recibido.

↑ JUGABILIDAD RETOCADA. MÁS GOLES DE LARGA DISTANCIA. INTELIGENCIA ARTICIAL SOBERBIA. ATENCIÓN A LOS DETALLES.

↓ AUSENCIA DE CLUBES Y MODO MANAGER. POCA VIDA ÚTIL LUEGO DE TERMINADO EL MUNDIAL.

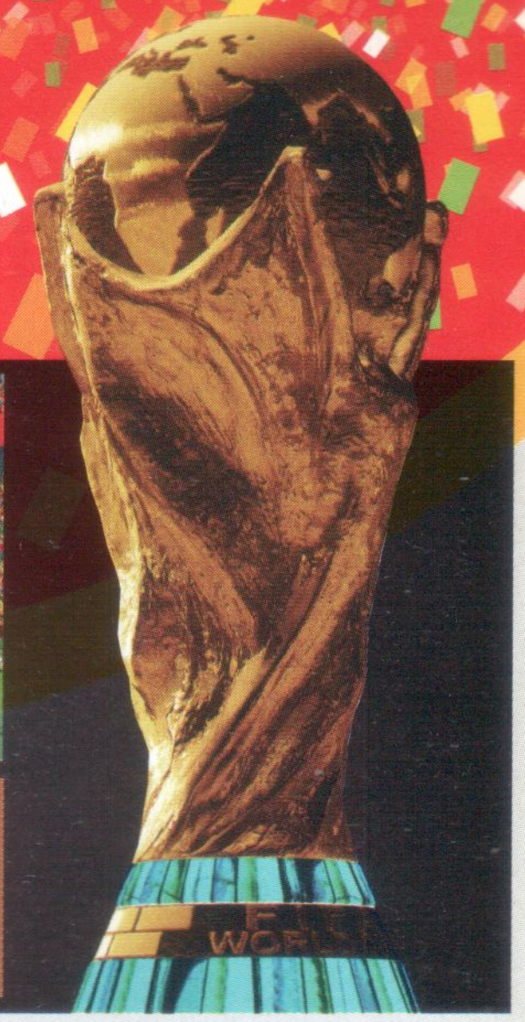
COMENZADO EL MUNDIAL, EA AGREGARÁ NUEVOS EVENTOS AL MODO HISTORIA DE ACUERDO A LO QUE SUCEDA EN LOS PARTIDOS REALES

8.5
MUY BUENO

VERSION WII

¿EL MUNDIAL ESTÁ DIBUJADO?

GÉNERO DEPORTES
COMPAÑÍA EA SPORTS
DISTRIBUCIÓN ELECTRONIC ARTS
SITIO WWW.FIFA-WORLD-CUP.EASPORTS.COM
MULTIJUGADOR 4



Es evidente que EA Sports está tratando constantemente que sus juegos lanzados para Wii tengan un componente auténtico propio, que no sólo los diferencie del resto, sino que también consigan explotar las prestaciones únicas de esta plataforma, principalmente su sistema de controles. Esta búsqueda de autenticidad le juega tanto a favor como en contra a la versión de Copa Mundial de la Fifa Sudáfrica 2010 para la consola hogareña de Nintendo.

El juego es el primero de Wii en tener un sistema de trofeos, similar al de PS3 o a los logros de Xbox 360.

La diferencia más importante, más allá de los gráficos, -lo cual hablaremos más adelante-, radica en la jugabilidad. Auque el juego cuenta con distintas opciones de controles, el Classic Controller, el Wiimote solo y el combo Wiimote + Nunchuk, y una asignación de comandos similar a la versión "más grande" del mismo título, la experiencia general de juego es por demás arcadosa. ¿En qué nos basamos para decir esto? Simple, cada pelota dividida, como por ejemplo un centro que viene de un corner, se resuelve con un minijuego en el que, una vez que la pelota comience a brillar, debemos agitar el Wiimote para ganar la posición del balón. También debemos utilizar el mando de Wii como maraca cada vez que pateemos al arco, disparos que se realizan con una fuerza bestial, similares a los que viéramos en la saga FIFA Street. La intensidad del tiro al arco se mide por una la barra de "Ímpetu", o Momentum en la versión angloparlante del juego, la cual si la tenemos en su máximo nivel podemos realizar un devastador disparo al arco, ralentizando el paso del juego.

Es cierto, todo este tipo de cosas son puramente arcadosas, pero no por eso hace que el juego sea por demás entretenido, quizá más parecido a un FIFA Street que a uno de corte más realista, pero disfrutable al fin.

En cuanto a modos de juego, el título ofrece tanto el Campeonato Mundial en todas sus instancias con la misma cantidad de seleccionados disponibles que las otras versiones, y un modo en línea para cuatro jugadores. Pero la principal más destacada de la entrega de Wii se llama Sakumi´s Dream Team, en el que vamos superando distintas misiones dentro de partidos de fútbol, como hacer una determinada cantidad de goles en un tiempo específico. Conforme vayamos completando estas misiones podemos quedarnos con un integrante del equipo rival vencido, pero sólo podemos tener un futbolista por nación en el plantel. Este modo es por demás divertido, principalmente porque la variedad de misiones para completar es amplia y además porque podemos exportar nuestro equipo a otras opciones de juego e incluso a otra consola.

En el apartado técnico, el juego encuentra su punto más flojo. Aunque, es encomiable la idea de EA Sports de caricaturizar los rostros y movimientos de todos los jugadores del juego, esta idea estética se pierde ni bien pasamos un par de minutos jugando al juego. ¿Por qué? Principalmente porque las texturas de los modelos de los futbolistas tienen tan poco detalle que nos hacen pensar que fueron todos clonados, salvo por marcas distintivas, como por ejemplo, la barba de Mascherano, además de las camisetas, obviamente. El diseño de los estadios del mundial, más allá de la correcta recreación arquitectónica de sus exteriores, también luce bastante pobre.

La versión de Wii es claramente distinta al resto, pero distinta no significa injugable. Es cierto, su apartado técnico podría haber sido mucho mejor pero su jugabilidad es lo suficientemente entretenida para disfrutar sobre todo con amigos. También es un título por demás recomendable para los jugadores que den sus primeros pasos en esto de los fichines de fútbol, no así los que busquen algo más cercano a la simulación.

↑ DIVERTIDA JUGABILIDAD, EL MODO ZAKUMI´S DREAM TEAM, ENORME VARIEDAD DE EQUIPOS Y JUGADORES.

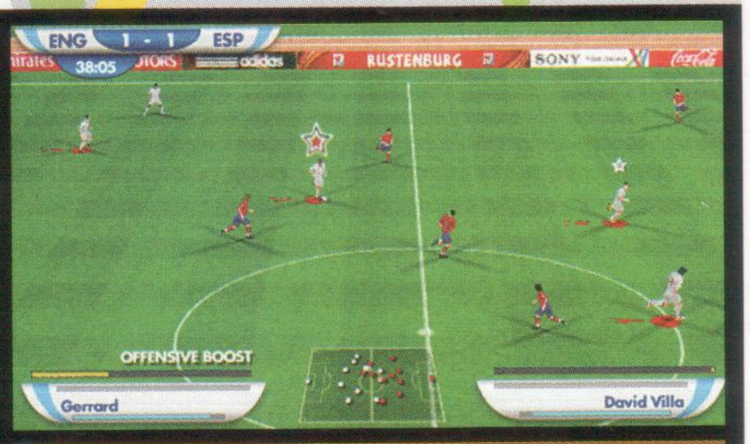
↓ NO RECOMENDABLE PARA LOS QUE PREFIERAN LA SIMULACIÓN. GRAFICOS NO MUY TRABAJADOS.

7.0
BUENO

AL IGUAL QUE LAS VERSIONES DE XBOX 360 Y PS3, EL JUEGO CUENTA CON LOS RELATOS DEL MEXICANO ENRIQUE "EL PERRO" BERMUDEZ

VERSION PSP

LA PATA RENGA DE ESTA MESA MUNDIALISTA



GÉNERO DEPORTES
COMPAÑÍA EA SPORTS
DISTRIBUCIÓN ELECTRONIC ARTS
SITIO WWW.FIFA-WORLD-CUP.EASPORTS.COM
MULTIJUGADOR 4

Como suele suceder con muchos juegos lanzados para varias consolas, hay un sistema que obtiene la versión más floja de todas, y en el caso de Copa Mundial de la FIFA 2010 la pata coja de esta mesa pertenece a la entrega de PSP. Aunque en este juego encontramos los mismos modos de competencia que en las versiones Xbox 360 y PS3, Copa Mundial, Historia de la Clasificación y Capitanea tu Selección, falla en un elemento que le juega muy en contra a todo este menú de opciones. Juguemos el modo que juguemos, nos vamos constantemente a topar con rivales que realizan movimientos toscos y predecibles casi todo el tiempo, producto de una inteligencia artificial no muy buena. De todas maneras, la jugabilidad sí se destaca gracias a un menú que nos deja, por ejemplo, ejecutar jugadas de pelota parada de distintas maneras. Gráficamente, el juego sufre la misma carencia de detalle que en la versión de Wii, lo que se traduce en futbolistas con mínimas marcas distintivas unos de otros. También es justo decir que tanto los relatos como los cánticos de las hinchadas suenan bastante bien y generan un clima mundialista bastante bueno. No cabe duda que el juego hubiese tenido un apartado gráfico más pulido y una Inteligencia Artificial mejor trabajada, este FIFA sería mucho más sencillo de recomendar. Si bien está por debajo de otros títulos futbolísticos lanzados para PSP, tampoco es un desastre total.

Esta versión también cuenta con la barra de "ímpetu" o momentum, que nos permite mejorar distintos aspectos del rendimiento de nuestros jugadores. También incluye la posibilidad de disputar partidos en modo multijugador de dos jugadores, vía Wi-Fi y Ad Hoc.

↑ VARIEDAD DE OPCIONES PARA JUGAR, INTERESANTE MODO DE EJECUCIÓN DE PELOTAS PARADAS, LOS RELATOS Y LAS HINCHADAS APORTAN LO SUYO.

↓ POCO TRABAJADA INT. ART. APLICADA A LOS JUGADORES RIVALES. APARTADO GRÁFICO DE REGULAR PARA ABAJO.

6.5
BUENO

COMO EN LAS DEMÁS VERSIONES, CUENTA CON 199 SELECCIONES Y LOS 10 ESTADIOS DONDE SE DISPUTARÁ EL MUNDIAL 2010

ENTREVISTA LOADED

Santiago Jaramillo, productor de Gameplay para las versiones de Xbox 360 y PS3 del juego, así como también de FIFA09 y FIFA10 fue entrevistado por Loaded, charla en la que pudimos conocer interesantes detalles acerca del desarrollo de este importante juego de EA Sports.

Los juegos basados en eventos deportivos suelen tener, cuando menos, una calidad regular. ¿Por qué consideras que este título pudo torcer esa tendencia y ofrecerle al jugador una calidad tan buena como, por ejemplo, la de FIFA 10?

Sí, históricamente no habíamos logrado hacer un juego de evento deportivo que tuviera el peso para pararse solo y que de verdad valiera la pena. Creo que con EURO 08 eso cambió. Es prácticamente unánime el consenso con respecto a la calidad de ese título. Salió después de FIFA 08, y fue un gran paso adelante en cuanto a jugabilidad, como también en modos de juego como Capitanea a tu País. Ahora estamos haciendo FIFAs de los cuales estamos supremamente orgullosos, y cada año seguimos redefiniendo el status quo. Una vez que se está a la vanguardia, la meta siempre debe ser mejorar año tras año, sin importar si es el juego de un evento deportivo, o FIFA.

¿Qué tipo de desafíos se plantearon en el medio de su desarrollo?

Tal vez el desafío mas obvio para el juego del Mundial siempre iba a ser mejorar la jugabilidad, partiendo de FIFA 10. Refinar un juego como ese no es fácil, así que no era obvio donde podíamos invertir nuestros recursos para asegurarnos que cuando la gente juegue el juego del Mundial, sientan que no pueden volver a FIFA10. Así que nos enfocamos en mejorar las áreas con más impacto en jugabilidad (pases, tiros, y el control de balón, entre otros) y al mismo tiempo nos dedicamos a erradicar 'bugs' que sabíamos estaban molestando mucho a la comunidad y los fans de FIFA 10. Durante un tiempo sentí que el juego no estaba cambiando mucho, pero llegó un momento en el que me di cuenta que el juego del Mundial era, sin lugar a dudas, un mejor juego que FIFA 10 en términos de jugabilidad.

Dedicamos mucho tiempo a mejorar nuestro Sistema de Error Contextual para tiros y pases, incluimos varias animaciones que le dan nueva vida al juego, y mejoramos áreas claves en los diferentes componentes de jugabilidad, como el posicionamiento de jugadores en la cancha, el arquero, el árbitro, la inteligencia artificial, etcétera. Estas mejoras, sumadas a todos los 'bugs' y quejas de la comunidad que resolvimos durante el proyecto –por ejemplo, el comportamiento del arquero cuando sale a achicar a un atacante contrario, la facilidad con la que se podían hacer goles de globito en FIFA 10, entre otros – han hecho del juego del Mundial el mejor juego de fútbol hasta el momento, en mi opinión.

¿Hay algún aspecto del título del que estés particularmente orgulloso?

Bueno, la verdad que estoy muy orgulloso del juego en general, pero tal vez el aspecto del cual estoy mas orgulloso son los nuevos penales. Siempre iba a ser un desafío rediseñar todo el sistema de penales, ya que la gente viene acostumbrada a un sistema que no ha cambiado en muchos años. Aún así, vimos al juego del mundial como la plataforma perfecta para rehacer el sistema estéril y aburrido de penales que FIFA trae desde hace tanto tiempo. Como Productor, una de las mejores partes de mi trabajo es tener la oportunidad de diseñar un 'feature' desde cero, y llevarlo hasta el final. Con los penales fue así. Al principio no estaba seguro de que estábamos haciendo lo correcto, pero después de mucho trabajo logramos desarrollar un nuevo sistema que, por primera vez, logra transmitir la tensión y el desafío que es pegarle a un penal en un mundial. Toma un poco de tiempo acostumbrarse al nuevo sistema, pero una vez que sabes usarlo, el sentimiento de gloria al tapar o anotar un penal es algo que no habíamos logrado en ninguna versión de FIFA.

¿Hay algún aspecto del juego que crees que podía haber sido mejor o no se hizo como a ti te hubiera gustado?

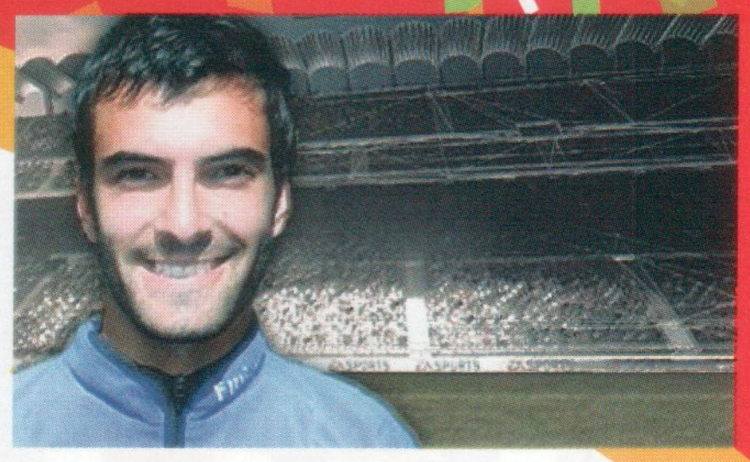
Siempre hay cosas que me hubiera gustado hacer, pero no tuvimos tiempo, o que me hubiera gustado refinar más. Con el juego del Mundial es lo mismo. Por un lado, me hubiera encantado dedicarle un tiempo a volver a la jugabilidad un poco más lenta. Por lo menos haber hecho la opción de velocidad lenta en 'Game Settings', mas lenta de lo que es ahora. Aparte de eso, hay un par de frustraciones que mejoramos, pero que no eliminamos completamente, como el caso en el que quieres despejar un balón con el defensa en el área, pero termina matándola de pecho primero; o los casos en los que tus laterales no mantienen la línea defensiva derecha, y habilitan a los delanteros.

La realidad es que tenemos un tiempo y una capacidad limitada para cada título, así que cuando hay cosas que no se hacen, no es porque no queramos, sino porque hay otras prioridades. Un 'feature' que se hace, siempre es en lugar de otro. Si hubiéramos dedicado mas tiempo a estos cambios, seguramente las otras áreas del juego no serían tan refinadas. En mi trabajo hay que tomar esas decisiones con convicción, y esperar que sea para lo mejor.

¿En qué lugar ves a la franquicia FIFA actuamente, comparándola con su principal rival, Pro Evolution Soccer?

Desde FIFA 09, pero más que todo desde FIFA 10, veo a FIFA en un lugar superior a PES en cuanto a jugabilidad, lo cual se suma a la cantidad de licencias de equipos y ligas auténticas que tenemos en nuestro juego. Creo que ellos todavía no han logrado hacer un juego en las plataformas de nueva generación (PS3, Xbox 360) que sea tan fluido y responsivo como el nuestro. Por ejemplo, la última versión de PES se supone que tiene también 360 grados de control de balón, pero yo siento que el nuestro es superior. El nivel de detalle y sofisticación dentro de las diferentes áreas de jugabilidad que tenemos en FIFA hoy en día nos da resultados en el comportamiento de los jugadores en la cancha que todavía no veo en PES. Hoy en día no estamos tratando de alcanzar a PES, sino que miramos al horizonte con solo nuestra imaginación como frontera.

¿Qué tipo de elementos te parecen los más destacables para hacer que la franquicia FIFA haya ganado tanta popularidad entre



los videojugadores, sobre todo a partir de los lanzamientos de FIFA 09 y FIFA 10?

Con respecto a la jugabilidad, creo que el control de 360 grados; las batallas cuerpo a cuerpo por posesión del balón; y nuestro sistema de tiros y pases que tiene en cuenta un sinnúmero de contextos para determinar el error de cada patada al balón, son todos componentes que han ayudado a llevar la experiencia del usuario a un nuevo nivel. En pocas palabras, jugando FIFA 10, sientes que puedes realizar lo que has imaginado en tu cabeza (siempre y cuando sea realista), y eso es muy importante en cuanto al éxito de una simulación deportiva.

Aparte de eso, características afuera de la jugabilidad, como lo es poder jugar en línea y Virtual Pro, donde puedes crearte a ti mismo y hacer crecer a tu jugador virtual en todos los modos del juego, le han dado a FIFA otra dimensión de entretenimiento.

Cómo sabrás aquí en la Argentina somos fanáticos del fútbol y cada año estamos añorando la inclusión de la liga de nuestro país en el juego. ¿Existe alguna posibilidad de que eso pudiera llegar a suceder en la serie FIFA en un futuro, esperemos, no muy lejano?

En FIFA sabemos lo importante que es esto para la comunidad latina. No sólo viviendo en Sudamérica, sino en otras partes del mundo. Somos concientes de lo importante que son las ligas suramericanas, sobre todo la Argentina y la Brasilera, para el fútbol mundial. No puedo prometer nada en este momento, pero te garantizo que estamos buscando diferentes opciones y avenidas para poder darle a la comunidad esto que tanto añoran.

ANTICIPOS

LAS PROMESAS QUE NUNCA CUMPLIRÁN LOS DESARROLLADORES

CIVILIZATION V

LA VUELTA AL INSOMNIO

GÉNERO ESTRATEGIA POR TURNOS **COMPAÑÍA** FIRAXIS GAMES
DISTRIBUCIÓN 2K GAMES **SITIO** CIVILIZATION.COM **FECHA DE SALIDA** 2010

[PC]

La venerada serie Civilization –creación de uno de los gigantes de la historia de los videojuegos, el gran Sid Meier- es sinónimo de jugabilidad enormemente adictiva, fundamentada en una característica privativa de los grandes títulos de estrategia por turnos: la trampa del autoengaño conocida como "sólo un turno más y me voy a dormir", causante de que hayamos pasado incontables noches privados de sueño. Mostrada por primera vez en formato jugable en el seno de la GDC 2010, realizada en San Francisco, la nueva entrega de la legendaria saga de estrategicos por turnos de Sid Meier promete volver a dejarnos insomnes, de la mano de un cúmulo de interesantísimas novedades.

Al igual que el título derivativo para consolas, Civilization Revolution, Civ V contará con una interfaz no invasiva, que mantendrá mucha información fuera de la pantalla del mapa principal, con la idea de mostrar mucho más del mundo tridimensional creado con el nuevo motor de juego, con bosques, planicies, ríos y montañas realizados con un excelente nivel de detalle. Por otra parte, y a diferencia de entregas anteriores, no veremos una multitud de íconos en el mapa, sino que accederemos a menús como el de contrucción de cada ciudad, el de diplomacia y el árbol tecnológico. El juego se asegurará de que no olvidemos qué es lo que debemos hacer a continuación presentando un sistema de notificaciones muy mejorado, ya sea que se ha terminado de realizar una construcción en una ciudad, o que hemos descubierto unas ruinas antiguas, o una nueva tecnología. A su vez, para completar el sistema de ayuda, los consejeros de Civ III retornan con esta entrega.

Una importante novedad la constituirán las ciudades-estado, que serán básicamente ciudades neutrales con distintas especializaciones, las cuales podremos conquistar, o si lo preferimos realizar acuerdos diplomáticos, e incluso misiones para sus gobernantes.

Las entrevistas con los líderes lucirán diferentes en Civ V, ya que en vez de visualizar una ventana con un retrato animado del personaje realizando una genuflexión, lo veremos pasearse en su despacho o tienda de campaña, mientras nos habla no ya en una lengua inventada "a lo Simlish", sino en su lengua nativa.

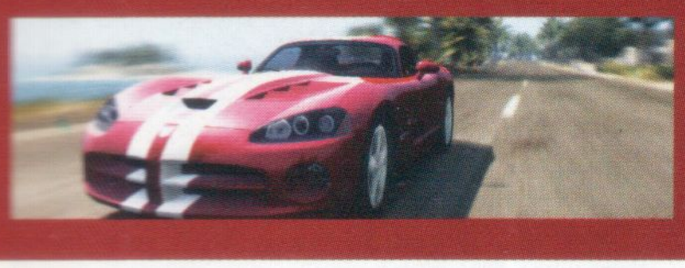
LOADED/ANTICIPOS/+TEXTO

EL NUEVO SISTEMA DE DIPLOMACIA NOS PERMITIRÁ, ADEMÁS DE LAS ACCIONES USUALES, CREAR CON OTRA NACIÓN UNA SOCIEDAD PARA EL PROGRESO TECNOLÓGICO MUTUO, EN LA CUAL AMBAS APORTARÁN ORO PARA ACELERAR EL DESARROLLO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS.

La mecánica de expansión en base a la cultura de nuestras ciudades –con la posibilidad de anexar ciudades enemigas por "culturización"- seguirá presente, pero a diferencia de entregas anteriores, en vez de agrandar su zona de influencia mediante grandes círculos concéntricos, nuestras ciudades expandirán su territorio de acuerdo a su producción: por ejemplo, una ciudad con su base económica en la agricultura tenderá a extender su influencia a las planicies cercanas y a ignorar las zonas montañosas o boscosas, por ejemplo. Por otra parte, si decidimos enviar colonos a ocupar una zona simplemente construyendo una ciudad, tendremos que tener en cuenta que el juego opondrá penalizaciones específicas por poseer dos ciudades demasiado cercanas entre sí, aunque podremos enviarlos a una zona y, pagando una suma en oro, añadir la región y sus recursos naturales a nuestros dominios sin necesidad de erigir una nueva ciudad.

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Los desarrolladores prometen un modo de juego cooperativo, en el que un compañero en línea podrá ocupar el lugar del copiloto en nuestro coche, indicándonos nuevos objetivos.



GREEN DAY: ROCK BAND

Con fecha de salida para el 31 de Mayo, el título temático de la exitosa banda punk incorporará en su totalidad los álbumes American Idiot (2004), 21st Century Breakdown (2009), y Dookie (1994).

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Se basará en tecnologías futuristas, como implementos de camuflaje capaces de desviar la luz –haciéndonos efectivamente invisibles-, y fusiles de asalto modulares para todo uso.

LA INTERFAZ NO SERA INVASIVA, PERMITIENDO APRECIAR EL MAPA DE JUEGO EN EL TAMAÑO MAXIMO POSIBLE

ASI VE EL MUNDO UNA ABEJA

Finalmente, Civ V incorporará importantes cambios en el clásico sistema de combate de la saga. Ya no será posible combinar ejércitos y apilar varias unidades en un solo casillero, sino que cada hexágono –el mapa ya no estará dividido en cuadrados- podrá ser ocupado por una sola unidad. Esto hace también que las unidades no puedan ser acumuladas como defensa en las ciudades. Cada ciudad se defenderá de forma automática de acuerdo a su nivel de población y a las estructuras defensivas que hayamos construido en las mismas, por lo cual además será aconsejable establecer defensas en profundidad en nuestras ciudades principales, construyendo fuertes y acantonando tropas en los hexágonos circundantes, habida cuenta de que la nueva condición de victoria por conquista ya no requerirá que tomemos todas y cada una de las ciudades rivales, sino tan sólo las capitales de cada facción.

Las unidades llevarán más tiempo de producción, pero las que sobrevivan al combate adquirirán veteranía, ganando nuevas habilidades, algo que ya vimos en las últimas entregas. A su vez, se incorporará un comando para hacer que dos unidades intercambien posiciones, algo muy útil para, por ejemplo, mantener a las unidades de arqueros fuera de la primera línea de combate.

Es evidente que Sid Meier y Firaxis, en vez de lanzar una nueva entrega basada en cambios cosméticos, pretenden renovar la franquicia realizando profundos cambios en la jugabilidad clásica de la misma. No cabe más que elogiar el valor de cambiar algo que ya sabemos que funciona bien, y esperar con curiosidad al lanzamiento de esta nueva entrega, para poder apreciar en profundidad cómo funcionarán estos cambios, y la nuevas posibilidades estratégicas propiciadas por los mismos. **Erwin**

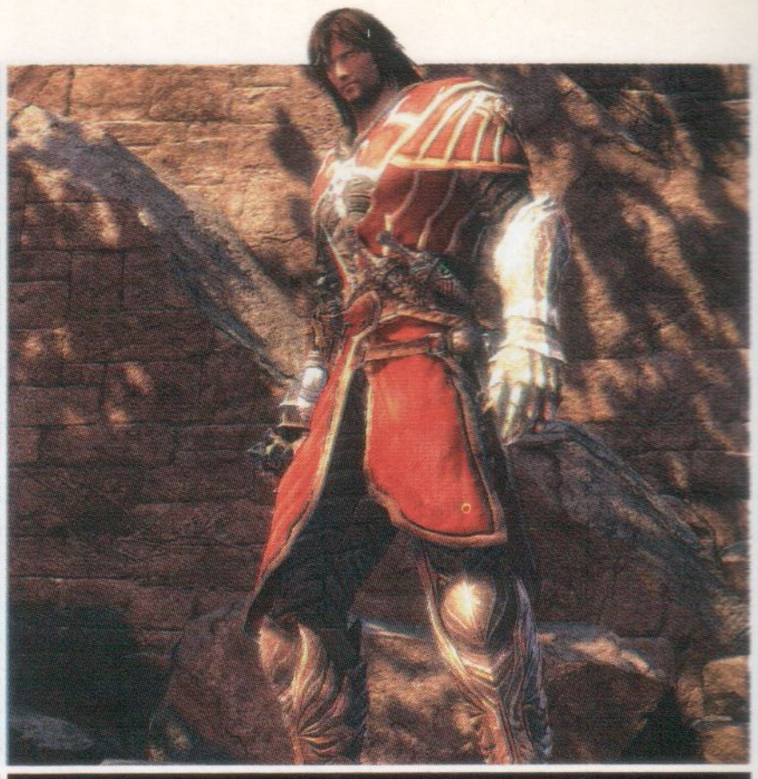
LOADED/ANICIPOS/+TEXTO

EL 1 DE ABRIL (DÍA DE LOS INOCENTES), FIRAXIS LANZÓ UN FALSO COMUNICADO PROMOCIONANDO EL NUEVO MODO DE JUEGO "EXTREME DIPLOMACY", EN EL CUAL DOS LÍDERES SE ENFRENTARÍAN EN COMBATE SINGULAR, Y EL VENCEDOR OBTENDRÍA COMO PREMIO TODO EL IMPERIO DEL PERDEDOR.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

DE VAMPIROS, FUERZAS DEL MAL Y AMOR INCLAUDICABLE

GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** MERCURY STEAM, KOJIMA PRODUCTIONS **DISTRIBUCIÓN** KONAMI [PS3/360]
SITIO WWW.KONAMI.JP/KOJIMA_PRO/E3_2009/CASTLEVANIA/ **SALIDA** FINES DEL 2010



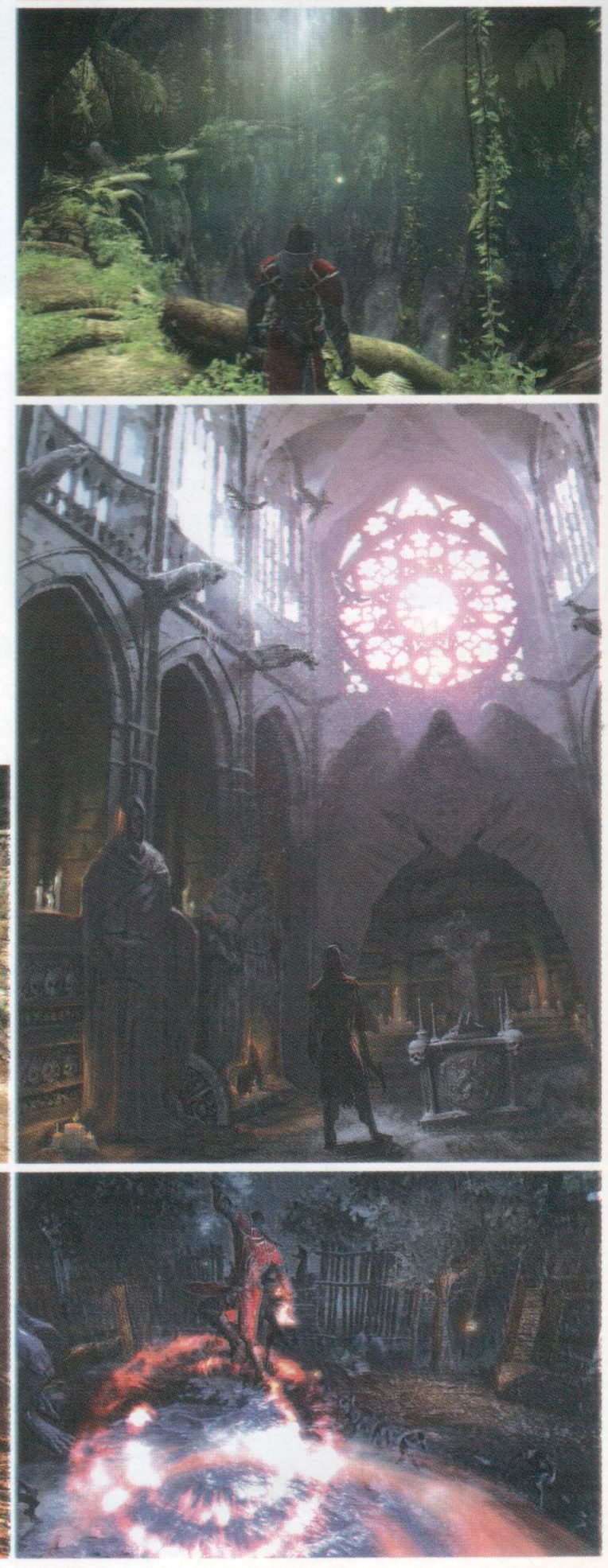
ESTE ES GABRIEL BELMONT LUEGO DE CRUZARSE CON LOS JÍBAROS

Hay sagas imposibles de soslayar en la historia de los videojuegos. Castlevania, una creación original de Konami cuyo principal antecedente se remonta a la década del ochenta, es una de ellas sin lugar a dudas. A lo largo de los años, se ha forjado una franquicia deliciosa, caracterizada por combinar acción y plataformas en dos dimensiones, con una ambientación gótica medieval sencillamente impresionante. Sin embargo, y a diferencia de lo que sucedió con muchas franquicias clásicas –como Metal Gear Solid-, ésta no supo adaptarse a las nuevas tecnologías. Los intentos de llevar a la saga Castlevania a las tres dimensiones no estuvieron a la par de las expectativas, e incluso se produjeron algunas cancelaciones de proyectos por demás prometedores. Para remediar esta situación, la empresa española Mercury Steam se encuentra dando pinceladas a uno de los títulos más prometedores para lo que queda de este 2010. Nos referimos a Castlevania: Lords of Shadow, un juego de acción en tercera persona que planea competir cara a cara con los grandes del género, además de ofrecerle una bocanada de aire fresco a la legendaria franquicia. Todo esto, con la colaboración de Hideo Kojima, quizás el desarrollador más creativo y ambicioso de la industria.

Vale aclarar que ya desde el vamos se notarán grandes cambios con respecto a los bastiones que componen la saga. El estilo de juego tridimensional podría caracterizarse como una mezcla entre la acción trepidante de God of War, con algunos toques del queridísimo Shadow of the Colossus, en virtud de que los enemigos finales prometen ser gigantescos. A lo largo de los cincuenta niveles que darán vida a la aventura, deberemos ponernos en las botas de Gabriel Belmont, un caballero sagrado que deberá enfrentarse a unas extrañas fuerzas oscuras que pondrán en jaque el futuro de la humanidad. Es así como el protagonista se enfrentará con todo tipo de monstruos gigantes, además de los clásicos vampiros y hombres lobo de la saga. Lo interesante de todo esto se relaciona con que la cruzada de Gabriel estará motivada no sólo por el fin altruista de salvar a la raza humana, sino también por la de resucitar a su amada esposa con el poder de dos máscaras capaces de dar vida a los muertos. Teniendo en cuenta la participación activa de Kojima, podemos esperar un argumento intrincado, complejo, casi cinematográfico. Volviendo por un momento al esquema de juego, vale destacar que la principal arma del juego será un látigo en forma de cruz, que servirá no sólo para atacar, sino también para resolver puzles y alcanzar lugares a priori inaccesibles. Esto deberá complementarse con las diversas técnicas de combate que se irán aprendiendo con la experiencia, y con diversos poderes y artefactos mágicos. También habrá que estar atentos a la resolución de enigmas, que nos obligarán a pensar un poco entre tantos feroces combates contra las fuerzas del mal. Por lo pronto no hay una fecha de lanzamiento pactada, pero si todo se da como está planeado estaremos recibiendo a este nuevo Castlevania antes de fin de año. **666**

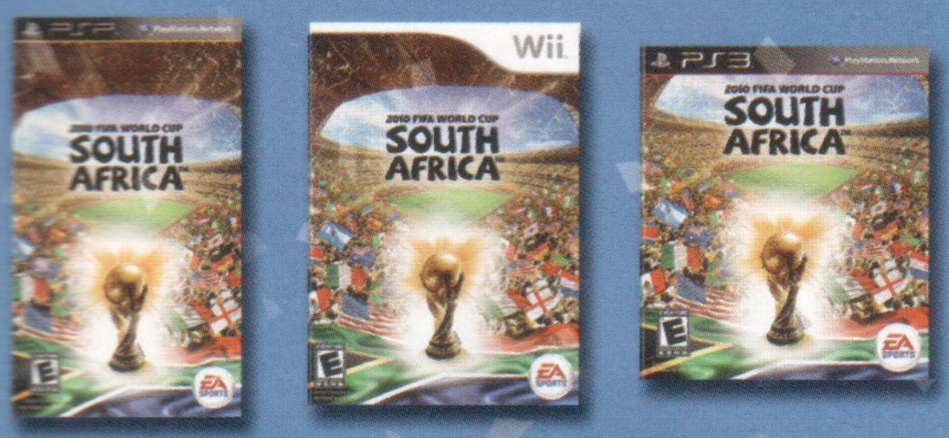
LOADED/ANTICIPOS/+TEXTO

PARA ASEGURAR LA AMBIENTACIÓN CINEMATOGRÁFICA, YA HAN SIDO CONFIRMADAS LAS COLABORACIONES DE DIVERSAS ESTRELLAS DEL CELULOIDE. LA VOZ DE GABRIEL BELMONT PROVENDRÁ DEL TALENTOSO ACTOR INGLÉS ROBERT CARLYLE, MIENTRAS QUE NASTASCHA MCELHONE DARÁ VIDA A LA DIFUNTA ESPOSA DEL PROTAGONISTA. ADEMÁS, SIR. PATRICK STEWART Y JASON ISAACS TAMBIÉN HAN CONFIRMADO SU PRESENCIA EN EL PROYECTO.



El Combo Ganador

PlayStation 3 + Juego **2010 FIFA World Cup** South Africa
Réplica de la pelota oficial de la **Copa Mundial FIFA** Sudáfrica **2010**



Viví la pasión del Futbol en tu consola.

Novedades de Junio

Los mejores **precios**, los mejores **juegos**.

Walmart

Ahorrá dinero. Viví mejor.

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

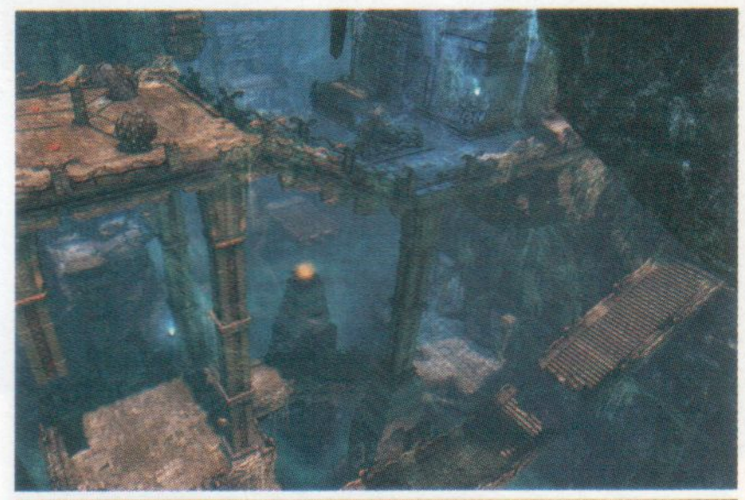
PRIMERO LAS LOLAS, AHORA CIRUGÍA COMPLETA

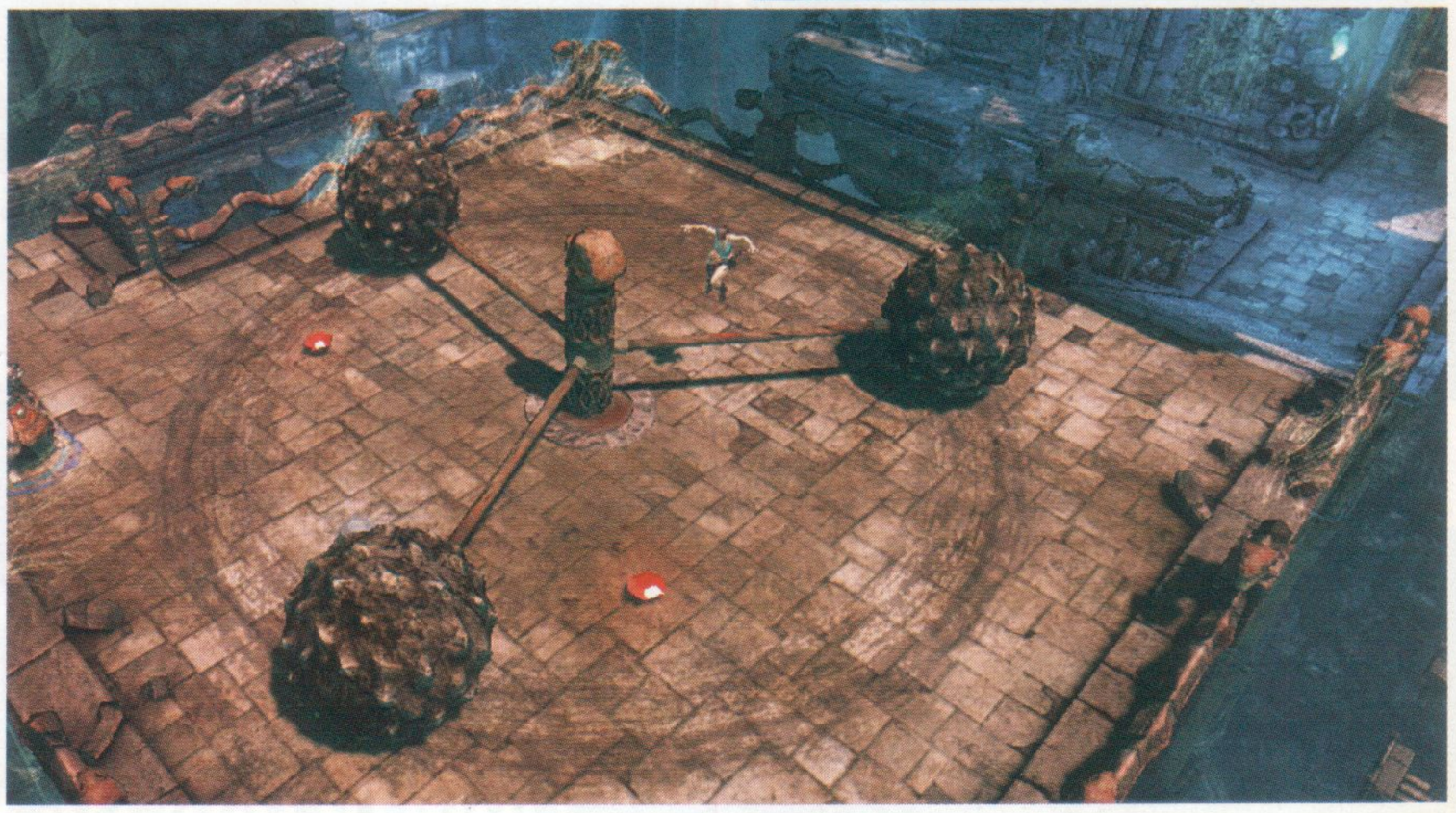
GÉNERO ACCIÓN / AVENTURA **COMPAÑÍA** CRYSTAL DINAMICS **DISTRIBUCIÓN** SQUARE ENIX **SITIO** WWW.LARACROFTANDTHEGUARDIANOFLIGHT.COM **SALIDA** 2010 [PC/PS3/360]

EN ESTA OCASIÓN, LARA CROFT SE UNE CON UN GUERRERO MAYA PARA LOGRAR UN OBJETIVO EN COMÚN. VENDER

La heroína más icónica del mundo de los videojuegos está a punto de regresar, nuevamente de la mano de Crystal Dinamics, los mismos responsables de las últimas tres entregas de la saga, pero su retorno viene acompañado de un cambio radical, que nos tomó a todos por sorpresa, y que seguramente impactará a los fanáticos más fervientes de la pechugona arqueóloga inglesa. Y es que esta nueva entrega, titulada Lara Croft and The Guardian of Light, que por cierto será distribuida mediante descarga digital para PC, PlayStation Network y Xbox Live Arcade, abandonará casi por completo la fórmula que durante tantos años caracterizó a la franquicia, y la llevó a convertirse en leyenda, para adoptar una nueva jugabilidad inspirada en los arcades de acción isométricos cooperativos, del estilo de Marvel Ultimate Alliance. Aunque así cueste creerlo, ya no podremos contemplar el curvilíneo perfil trasero de nuestra amada Lara mientras trepa por una soga o escala salientes, porque este nuevo título se desarrollará bajo una perspectiva fija isométrica, y adoptará una dinámica mucho más orientada a la acción que a las plataformas en sí, con combates simplistas, en donde se priorizará la diversión y el machaque de botones.

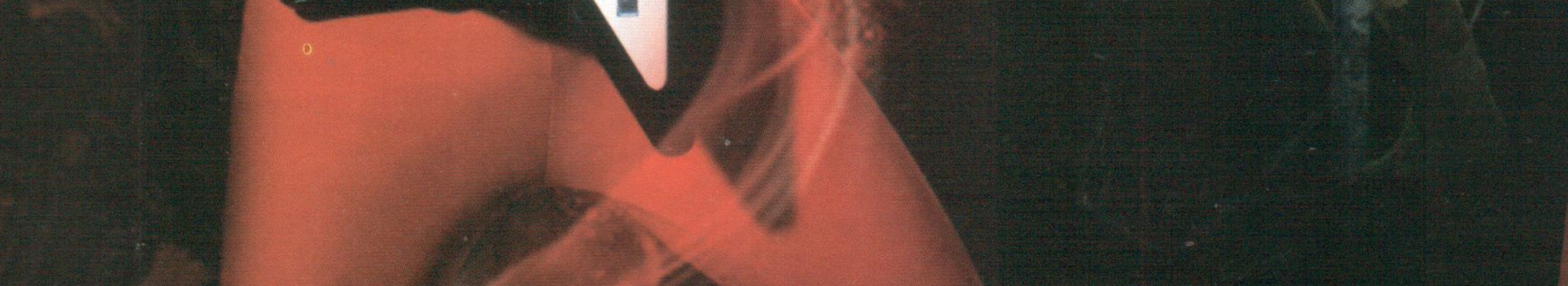
Pese a esta brusca renovación, los desarrolladores demostraron que el juego conservará gran parte del espíritu original de la serie, combinando esta nueva jugabilidad con la clásica ambientación y los tradicionales desafíos a los que la saga Tomb Raider nos tenía acostumbrados. Esperen por lo tanto encontrarse nuevamente explorando ruinas de civilizaciones antiguas, mientras sortean peligrosos mecanismos, pinches y trampas varias a lo largo de la aventura, y a la vez resuelven algún que otro puzle en el camino, aunque todo esto en dosis mucho más reducida, ya que la mayor parte del tiempo van a pasársela repartiendo plomo a incesantes hordas de enemigos. Pero lo más inusual de esta nueva aventura de Lara, es que contará por primera vez con un modo cooperativo, en donde el segundo jugador adoptará el rol de Totec, un guerrero tribal Maya que acompañará a la arqueóloga en sus travesías, y que además cumplirá un papel muy importante en la historia. Cada personaje se jugará de manera distinta; Lara se valdrá de su inseparable par de pistolas, de un rifle y del gancho introducido en las ultimas entregas, que servirá para colgarse de determinadas salientes y cruzar precipicios, mientras que Totec se focalizará en el uso de lanzas y escudo. Un aspecto interesante, es que ambos deberán valerse de sus respectivas aptitudes y aprovecharlas en conjunto con las de su compañero para poder superar los diferentes obstáculos que se presenten trabajando en equipo. Por ejemplo, Lara podrá lanzar su gancho al otro lado de un risco y sostenerlo para que Totec pueda cruzar, como también ayudarlo a subir por lugares que de otro modo le serían imposibles de escalar. Totec a su vez podrá sostener el escudo por sobre su cabeza para que la señorita Croft pueda pararse sobre él, y acceder así a lugares inalcanzables, o arrojar lanzas contra una pared, permitiéndole a su compañera colgarse de ellas, y utilizarlas para trepar. Pero todos estos aspectos únicamente formarán parte del apartado cooperativo, ya que a la hora de querer vivir la experiencia en solitario, sólo se nos permitirá controlar a Lara, y tanto escenarios, puzles y desafíos se verán levemente modificados para la ocasión, ya que no contaremos con la ayuda de ningún compañero, ni siquiera controlado por la inteligencia artificial. Si bien es una transformación drástica la que Lara sufrirá con esta entrega, nunca está mal renovarse, sólo esperemos que este cambio sea para bien. **Nigromante**





Rock Star

La línea más completa de accesorios para juegos de música.



BATERIA PORTABLE
PS2 / PS3 / Wii

BATERIA PS2
PS3 / Wii

GUITARRA Wii
(no incluye Wii remote)

GUITARRA PS2

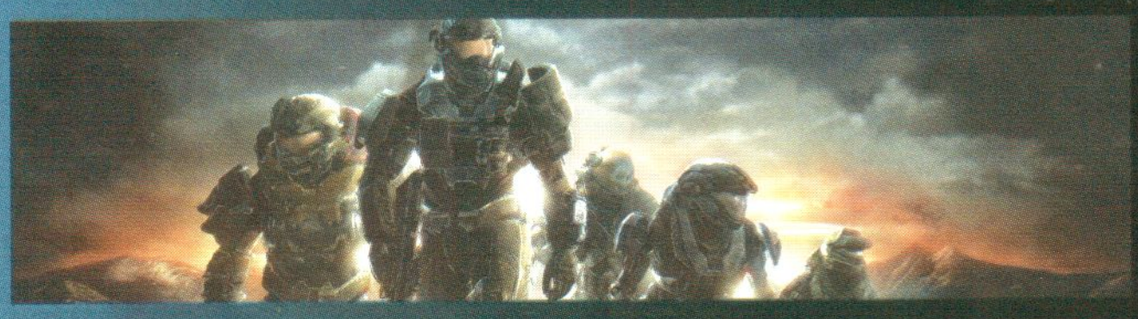
PS2/PS3/Wii
XBOX 360 / PC

LEVEL UP
YOUR GAMING EXPERIENCE

www.levelupworld.com

GARBARINO · compumundo · EL MUNDO DEL JUGUETE · MUSIMUNDO · FRÁVEGA · LUCAIOLI · ZENOK · apioverde jugueterías · Replay · MEGATONE · WAL*MART

Sistema: XBOX360
Género: Acción en 1ra persona
Desarrollo: Bungie Software
Distribución: Microsoft Game Studios
Fecha de Salida: Fin de 2010



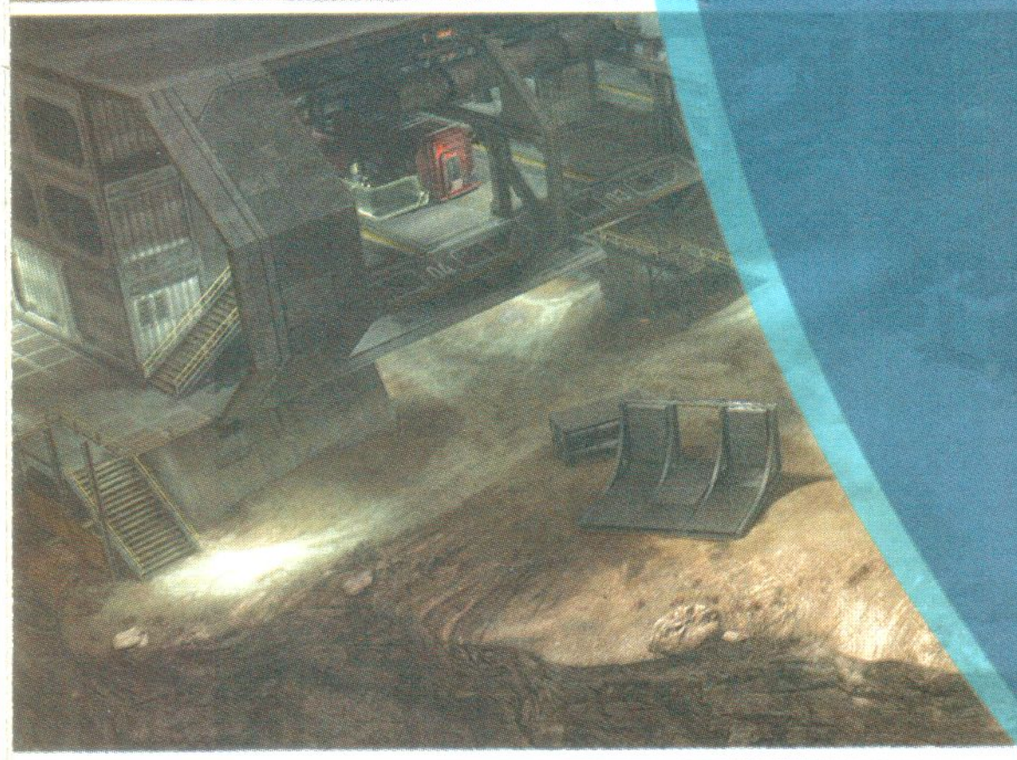
Al igual que como sucediera con la Beta de Halo 3 –disponible para todo aquel que hubiera adquirido su copia de Crackdown-, el 3 de Mayo Bungie Software lanzó oficialmente la Beta multijugador pública de Halo Reach, actualización mediante, disponible desde el menú de cualquier disco original de Halo ODST.

REPORTE ESPECIAL

HALO

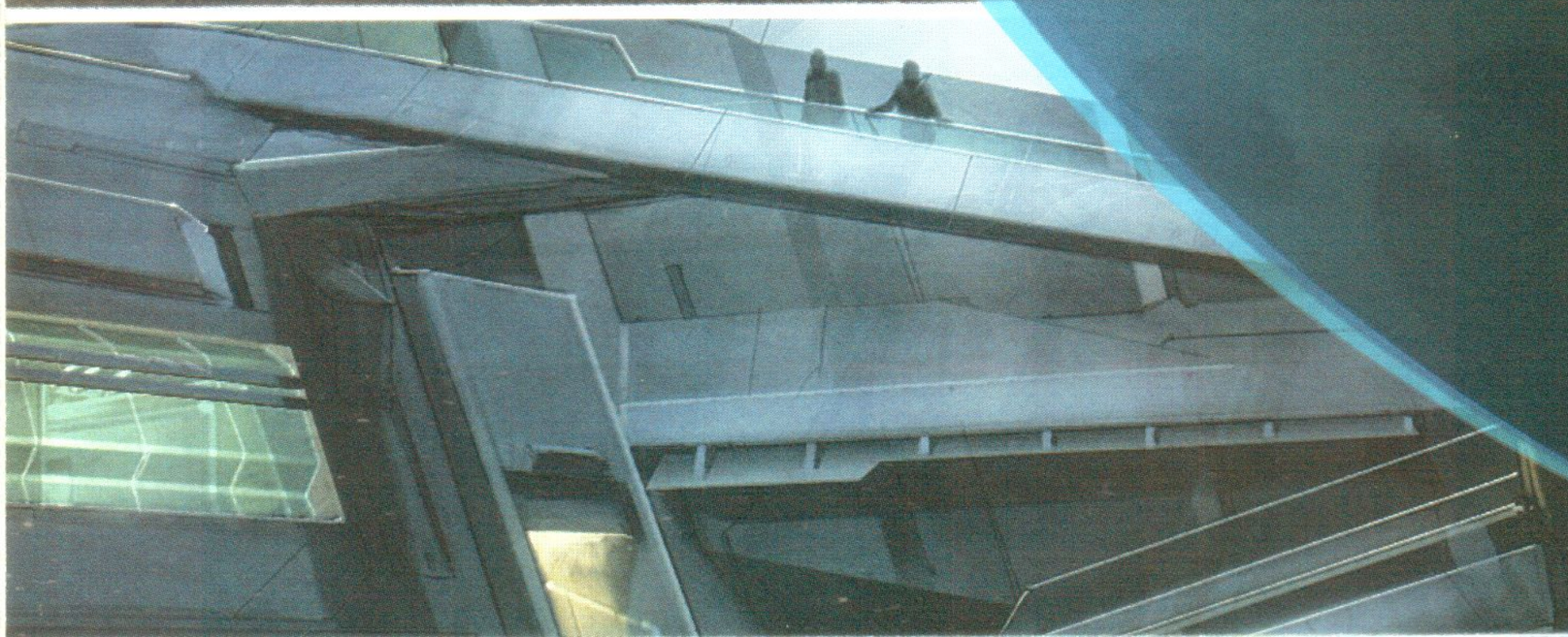
REACH

MULTIPLAYER BETA



Las Betas públicas son indudablemente el punto del desarrollo de un juego que más acerca a los desarrolladores y al usuario, la ocasión dorada de todo fan que se precie de tal de participar activamente del desarrollo de una entrega de su franquicia favorita. Y con Halo Reach, la gente de Bungie espera incluso superar la sensacional respuesta que en su momento obtuviera de la comunidad con Halo 3. A continuación, les contamos cuáles fueron nuestras primeras impresiones de la Beta del juego más esperado del año por los jugadores de Xbox 360.

NOTA: TIO ERWIN
LENTO PERO SEGURO
JUGO LA BETA
FUMANDO UN PURO



HALO REACH

A PRIMERA VISTA

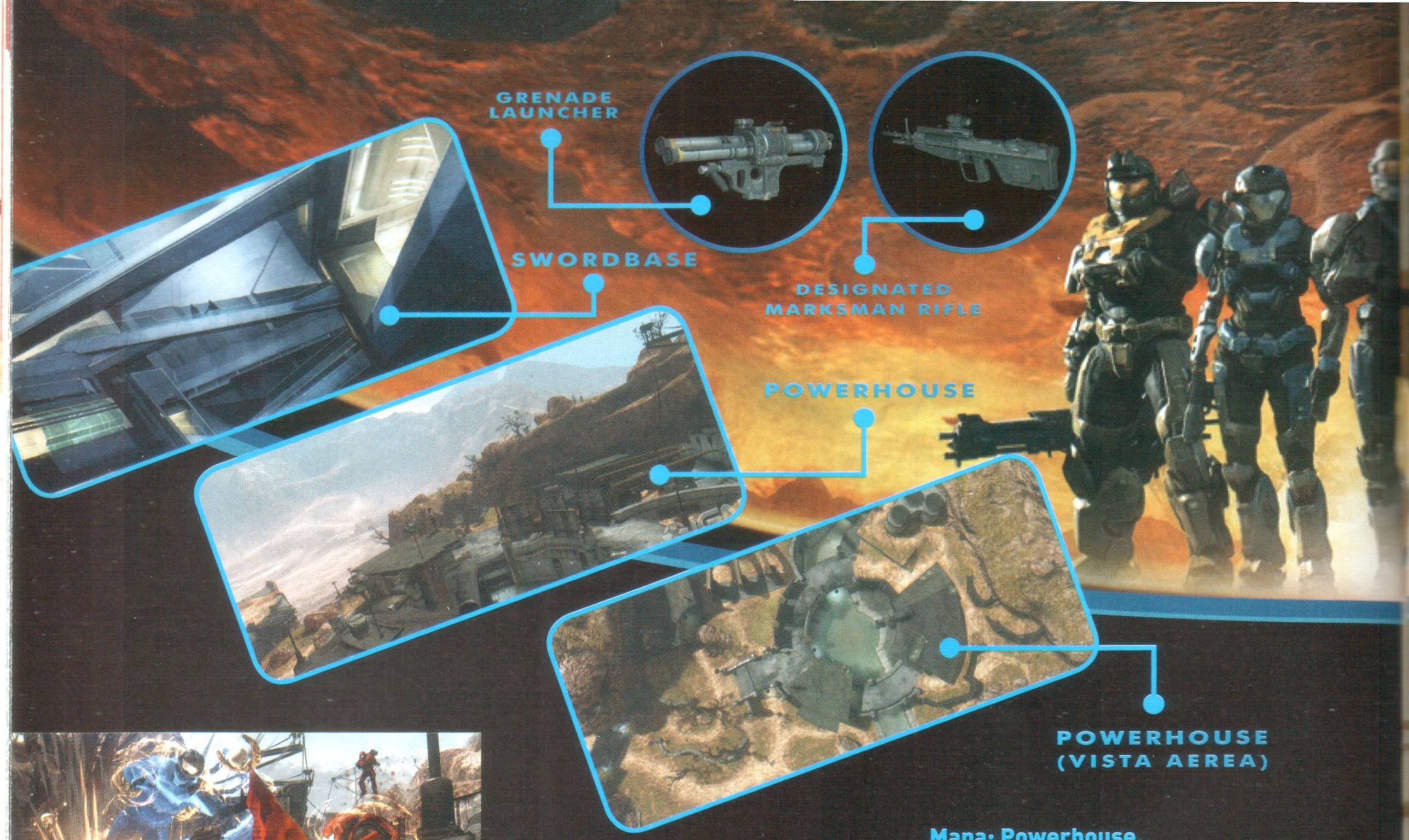
En adición a los clásicos modos de juego de la serie, como "Slayer" y "Free For All", Reach incluirá varios nuevos, cuatro de los cuales están disponibles en la Beta: Generator Defense, Headhunter, Stockpile e Invasion.
Lo que pudimos apreciar a simple vista son algunos cambios puntuales en la jugabilidad que apuntan a los comienzos de la serie, con Halo: Combat Evolved. Los botiquines están de vuelta, y el escudo se la banca un poco más contra ataques cuerpo a cuerpo, aunque un golpe por la espalda nos sigue reportando una muerte instantánea si el escudo de nuestro rival está bajo. A su vez, en lugar de emplear power-ups, las corazas cuentan con habilidades especiales únicas, dependiendo de la carga táctica que empleemos, las cuales explicaremos más adelante en la nota.

Conceptualmente, lo novedoso de la experiencia multijugador de Reach gira en torno a dos elementos clave: la inclusión de jetpacks y en mayor aún medida, de diferentes seteos de cargas tácticas, o "loadouts".
A primera vista, la inclusión de jetpacks en un sistema multijugador es una movida muy riesgosa, que potencialmente puede viciar la jugabilidad del mismo, desbalanceándolo por completo. Sin embargo, tras haber probado la Beta, podemos decirles que no hay nada que temer. La implementación del jetpack es sencillamente magnífica. Un toque del botón LB basta para elevarnos, y la altura y dirección se controlan maravillosamente con el analógico. Por otra parte, el tiempo de recarga es el justo, y lejos del temor que pudiera tenerse de que las partidas se transformen en una huída de un enjambre de abejas aesinas, hay muchos jugadores que eligen ignorar el jetpack por completo, jugando siempre con los pies sobre la tierra, y eligiendo otros "perks" en lugar de éste.
Los "loadouts" son, previsiblemente, diferentes configuraciones de armas primaria y secundaria que podemos elegir al comenzar la partida y cada vez que revivimos, que a su vez cuentan con un tercer casillero disponible para habilidades de armadura, unos poderes reusables que se activan con el botón LB y tienen un período de recarga. Entre estas últimas se encuentran el jetpack, así como la habilidad de correr, sobrercarga de escudo, y camuflaje activo. A su vez, como habilidad exclusiva de los Elites, podemos realizar un rápido ruedo por el suelo.

MODOS DE JUEGO

Generator Defense:
Este nuevo modo de juego, pensado para partidas 3 vs 3 de Spartans contra Elites, enfatiza la nueva temática propuesta por Bungie, de jugabilidad basada en objetivos. En el mismo, los Elites deben destruir tres generadores dentro de una base antes de que el tiempo expire, mientras los Spartans los defienden. Estos últimos pueden colocar un bloqueo protector en cada uno de los generadores, que los hace invulnerables por 30 segundos, mientras hacen retroceder a los Elites. Una vez que los 30 segundos han expirado, una sirena advierte a los Elites de la vulnerabilidad de los reactores, que no pueden volver a bloquearse por 5 a 7 segundos. Cuando la ronda termina, ambos grupos cambian de bando.
Mapa: Overlook.

Headhunter:
Uno de los nuevos "party modes", que incluye Reach, y puede ser jugado tanto en Free for All (todos contra todos) como por equipos. En el mismo, los jugadores recogen cráneos como si fueran pelotas de fútbol, y las llevan consigo para marcar "goles" en distintas posiciones que van cambiando a lo largo de la partida. Cada cráneo



vale 1 punto, y las muertes no suman en este tipo de partida, sino sólo los puntos de los cráneos. Por otra parte, los "goles" pueden ser marcados en tandas, lo cual constituye la mayor apuesta de este modo de juego: llegar a la meta con media docena de cráneos juntos inclina la balanza a nuestro favor, llevar 10 juntos nos hace ganar el encuentro automáticamente. Pero cuando tenemos cráneos en nuestro inventario, automáticamente aparece un punto de navegación en el mapa de todos los jugadores, mostrando nuestra posición y cuántos cráneos llevamos, indicando por ende cuánto vale nuestra cabeza ¿llevamos varios juntos con la esperanza de llegar y marcar 4 o 5 goles de un saque, pero arriesgándonos a que otro nos mate y recoja nuestro botín? A todo o nada...

Mapas: Swordbase y Powerhouse.

Stockpile:

Este segundo "party mode" es una variante de Capturar la Bandera, que coloca cuatro de ellas en posiciones neutrales en el mapa. Los jugadores capturan estas banderas y las llevan hasta la meta de su equipo, donde deben permanecer durante un minuto entero antes de contar como una anotación. Esto hace que los jugadores del equipo rival puedan asaltar nuestra base y robarse las banderas, lo cual requiere una defensa coodinada para evitar "saqueos de banderas".

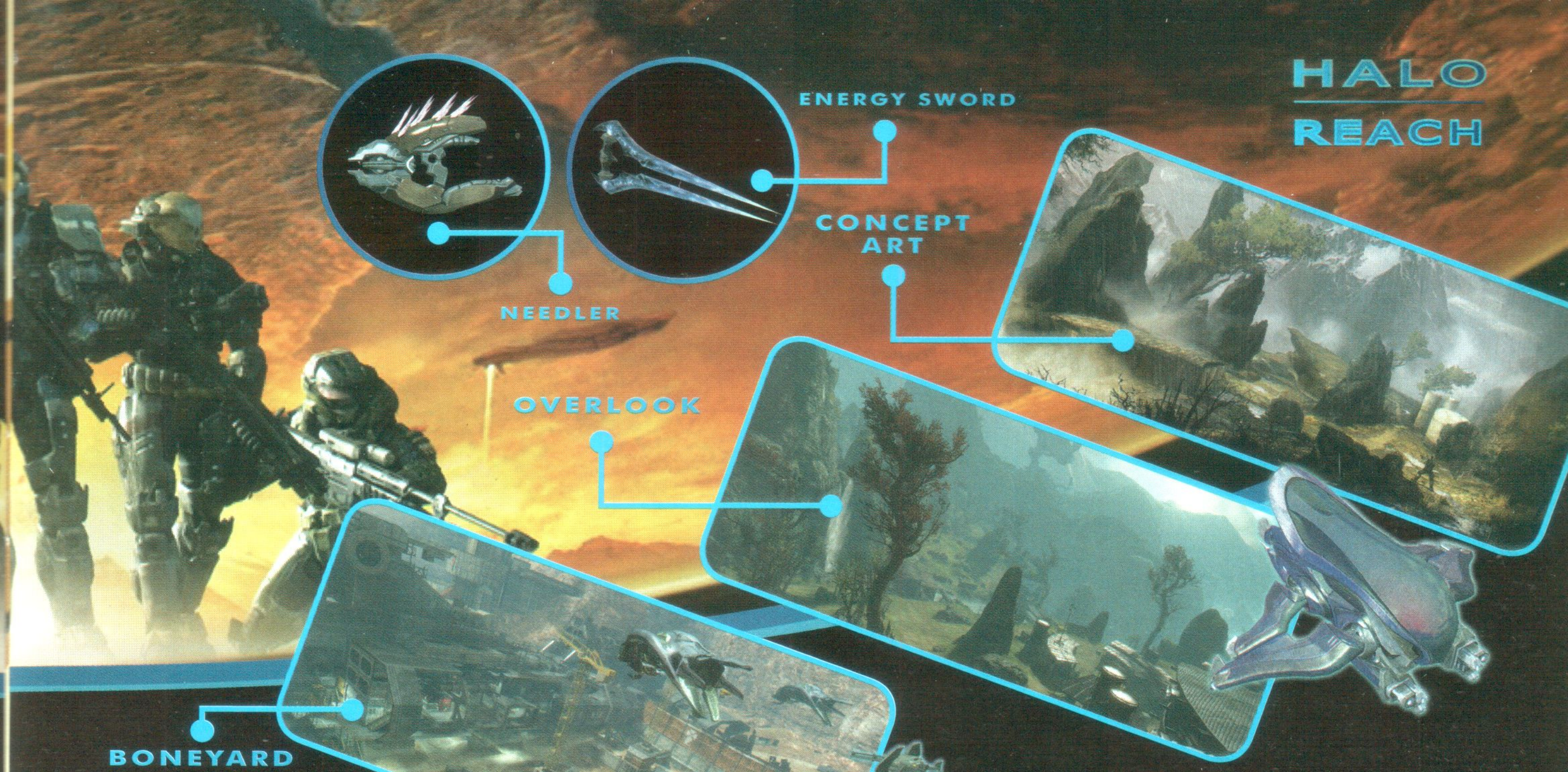
Mapa: Powerhouse.

Invasion:

El modo multijugador más ambicioso de todos los disponibles, el mismo enfrenta equipos de 6 vs 6 jugadores, Spartans vs Elites, en un combate por niveles destrabables dependiendo del estado de la partida. Mientras que los Elites deben capturar territorios para destrabar los niveles 2 y 3 y escapar con un núcleo de poder para ganar, los Spartans deben defender cada uno de los objetivos. A medida que se destraban los niveles 2 y 3, el equipamiento táctico va mejorando, y las pistolas de energía dan lugar a los "Needle Rifles", el equivalente Covenant del fusil de francotirador humano. Al llegar al nivel 3, la cosa se pone peliaguda, al destrabarse los vehículos, y podemos ver a Spartans defendiéndose con tanques Scorpion, mientras los Covenant atacan con Banshees y Wraiths.

Este modo incorpora los equipos tácticos de dos jugadores, completamente necesarios, dado que el único mapa incluido en la Beta para este modo, Boneyard, es inmenso. Esto se soluciona empleando la posición de nuestra pareja como punto para revivir: cuando morimos, con la cruz direccional podemos cambiar nuestra posición para revivir, y una de ellas es nuestro compañero, en caso que el mismo no se encuentre en combate directo en ese momento.

Mapa: Boneyard.



MAPAS

Swordbase:
Cuatro niveles con pasarelas que conectan los puntos de regeneración de ambos equipos, y muchos puntos panorámicos desde los cuales disparar a las cabezas de los enemigos situados en los niveles inferiores. Este mapa fue creado inicialmente como una arena multijugador, y luego incorporado a la campaña de Reach. Ideal para jetpacks.

Powerhouse:
Creado para partidas 4 vs. 4, gráficamente impactante, con acción tanto en exteriores como dentro de construcciones, que cuenta incluso con una represa y agua fluyendo. Cuenta con muchas formas de acercarse conspicuamente, y está dotado de un preciado lanzacohetes en el canal aliviador de la represa.

Overlook:
Un pequeño mapa con su jugabilidad basada en exteriores rurales, dotado de un punto de regeneración para Elites en una punta del mismo, y una edificación rodeada por tres generadores en la otra, pensada para el modo de juego defensa de generadores. Los Spartans comienzan en posesión del terreno más elevado.

Boneyard:
El único de la Beta que incorpora vehículos. El mismo es un inmenso campo de batalla de 6 vs. 6 jugadores al aire libre, compuesto de dos gigantescas arenas separadas por la enorme fragata desguazada de la UNSC, la Commonwealth, la cual constituye en sí un tercer entorno en el cual combatir.

ARMAS

Reach incorporará algunos chiches nuevos realmente fabulosos, de los cuales en la Beta pudimos probar los siguientes:

Covenant Plasma Launcher:
Un arma larga con visor telescópico que, si gatillamos una vez, lanzará una rápida granada de plasma al blanco, mientras que, si mantenemos el gatillo apretado, carga dos o más granadas en la secuencia de disparo, las cuales se convierten en proyectiles guiados que seguirán a quien tengamos en la mira.

Covenant Focus Rifle:
Mezcla de Beam Rifle y Forerunner Sentinel Laser, lanza un flujo contínuo de muerte color rosa de punta a punta del mapa, cortando en pedacitos todo lo que halla a su paso.

Grenade Launcher:
Esta belleza que reciben los Spartan, además de lanzar granadas, permite, si mantenemos presionado el gatillo, lanzar las granadas como cargas de demolición, activadas y listas para explotar cuando soltemos el gatillo, añadiendo además un pulso electromagnético.

CONCLUSIÓN

Es evidente que con Reach, Bungie pretende patear el tablero, realizando cambios profundos en la probada jugabilidad de Halo, que la sigan manteniendo fresca e interesante a la vez que cuidan de mantener los suficientes elementos clásicos para que la misma siga siendo atrayente para los fans. Reach es un lugar muy peligroso, y los nuevos juguetes y habilidades que pudimos probar en esta Beta, una vez que todos aprendan a emplearla eificientemente, lo harán más letal aún. El motor gráfico de Halo 3 ha recibido un importante lavado de cara, que convertirá a Reach en uno de los títulos que mejor se ven en Xbox 360, colocándolo casi a la par de títulos como los Gears of War o Bayonetta. Aunque quizás sea aún prematuro decirlo, a la vista de esta primera probadita, todo apunta a que Reach será, como la gente de Bungie dice, el Halo definitivo.

A su vez, varias armas de entregas anteriores de Halo hacen su reaparición, con algunas modificaciones. Por ejemplo, el Designated Marksman Rifle es el reemplazo del Battle Rifle, y es un poderosísimo fusil de francotirador. La Magnum es más mortal que nunca, y bien usada es terriblemente satisfactoria.

TODOS LOS JUEGOS UN SOLO LUGAR

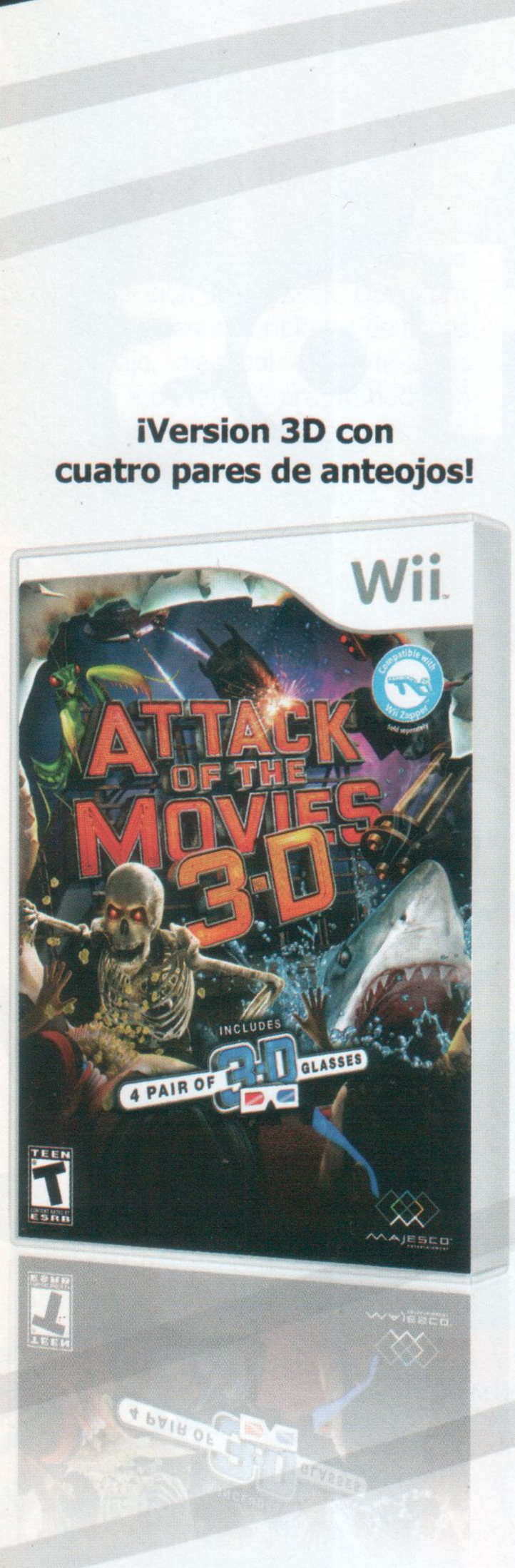
0810-888-6874 WWW.MUSIMUNDO.COM

Centro de Atención al Cliente

Musimundo es marca registrada de Enterteinment Depot S.A. (Av. del Campo 1520, Capital Federal) CUIT: 30-69726053-2.

¡Version 3D con un par de anteojos!

¡Version 3D con cuatro pares de anteojos!



MUSIMUNDO!

Los Mejores Momentos de los Videojuegos

Momentos de emoción, de gloria, de adrenalina, de epifanía. Todos esos videojuegos que nos quedaron grabados en lo más profundo de nuestro cerebro tienen momentos que nos transportan a lo sublime del medio. Seleccionamos, no sin una gran dificultad, ya que existen infinidades de ellos, algunos de estos momentos que tanto nos marcaron, y los compartimos con ustedes.

NOTA: ROCKMAN
UN MOMENTO MEMORABLE
PARA GENTE IMPRESIONABLE

1991

Tirar un Hadoken

Street Fighter II: The World Warrior
Arcade

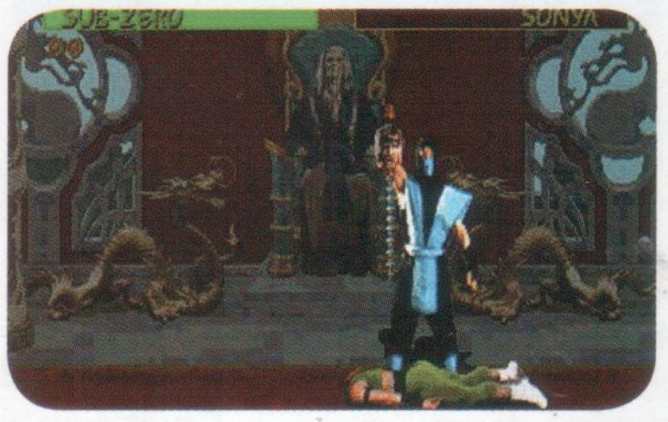
En los arcades era común ver un grupo de gente amontonada alrededor de Street Fighter II, especialmente si en el control se encontraba un experto. La maravilla era ver como volaban hadokens y shoryukens, algo completamente fuera de nuestro alcance. Claro, los juegos hasta el momento nos limitaban a un movimiento por botón o dirección del joystick. Descubrir, después de gastar toneladas de fichas, que "abajo, diagonal adelante-abajo, adelante + puñetazo" era un hadoken, fue para muchos jugadores una revelación que se convirtió en una obsesión.

1992

La primera Fatality

Mortal Kombat
Arcade

Verano, la costa. Pongámosle, Santa Teresita. Local fichinero tradicional atlántico, tarde noche. Un gabinete rodeado de veinte personas, el sonido bien fuerte, se escuchan gritos, gruñidos, la gente vitorea. Asomamos la cabeza, y vemos un festín de sangre, un juego con gente de verdad, algo que ni en la más febril de nuestras añoranzas imaginábamos. De repente, finaliza la pelea, se oscurece la pantalla, y uno de los luchadores le arranca la cabeza al otro, con columna vertebral y todo, reviviendo todas esas películas clase B de artes marciales que habíamos visto. Esa noche, no dormimos por que no podemos sacarnos esa imagen de la cabeza. No es que nos haya pasado a nosotros...

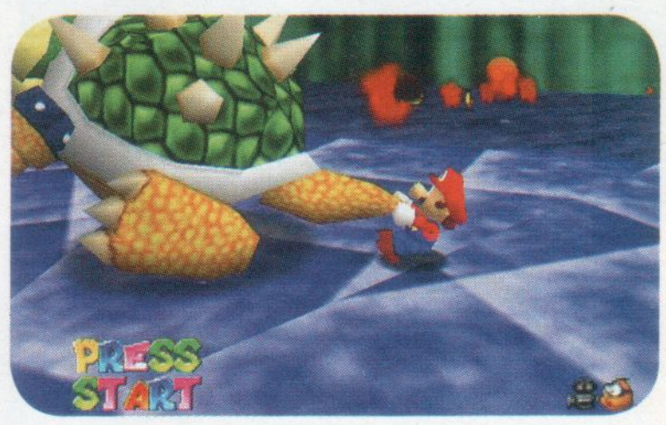


1996

El primer enfrentamiento con Bowser

Super Mario 64
Nintendo 64

Super Mario 64 está lleno de momentos que quedaron impregnados en las córneas de todos los jugadores del mundo. El primer enfrentamiento con Bowser, desde el comienzo del nivel, con esa música de fondo que nos indicaba que algo épico estaba por suceder, hasta que agarrábamos la cola del reptil y girábamos 360° con el analógico de Nintendo 64, nos demostraba que el juego no sólo cumplía todo lo que nos había prometido, sino que superaba todas nuestras expectativas.

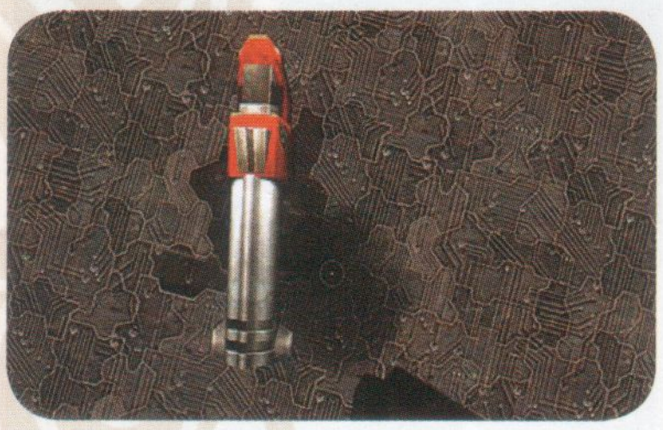


1996

Descubrir el Rocket Jump

Quake
PC

Dicen que los mejores descubrimientos son accidentales. El Rocket Jump es ahora una técnica establecida, pero la primera vez que volamos impulsados por un cañonazo al suelo, especialmente si lo descubrimos por nuestra cuenta, es una sensación que cambia por absoluto el modo de ver el juego, donde nuestra habilidad de interactuar con el mundo virtual de Quake es transformada irreversiblemente.



1996

La primera evolución

Pokemon Red/Blue
Game Boy

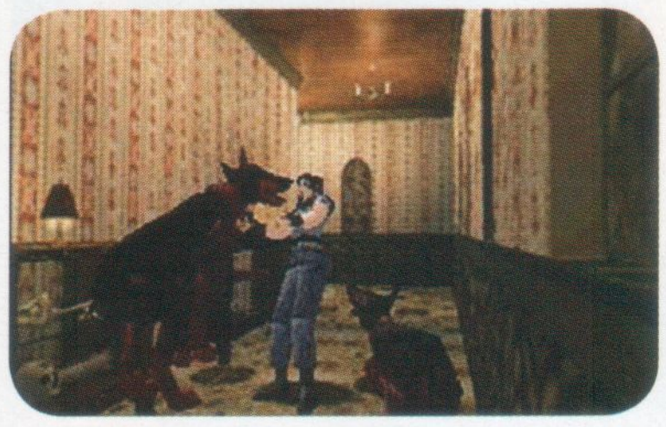
Crear un vínculo con un personaje de un videojuego es extraño. Más todavía si se trata de algo paternal. Nada sorprende tanto y llena de orgullo como cuando ese adorable bichito que seleccionamos al principio del juego, luego de compartir tantos enfrentamientos y peripecias, se convierte, inesperadamente, en una monstruosa máquina de matar.

1996

El pasillo de los perros

Resident Evil
PlayStation, PC, Saturn

Luego de los primeros cinco minutos, en donde se suceden una serie de sobresaltos que incluyen el primer zombi de toda la serie, nos separamos de los compañeros de equipo para investigar por nuestra cuenta. La tranquilidad que reina en la mansión nos hace relajarnos, hasta que abrimos la primera puerta y pasamos por un pasillo lleno de ventanas, de donde saltan, atravesando los vidrios, unos horribles canes zombificados. El jugador está en ese momento con la guardia tan baja, que más de uno ha perdido ahí mismo al no poder reaccionar del estupor.

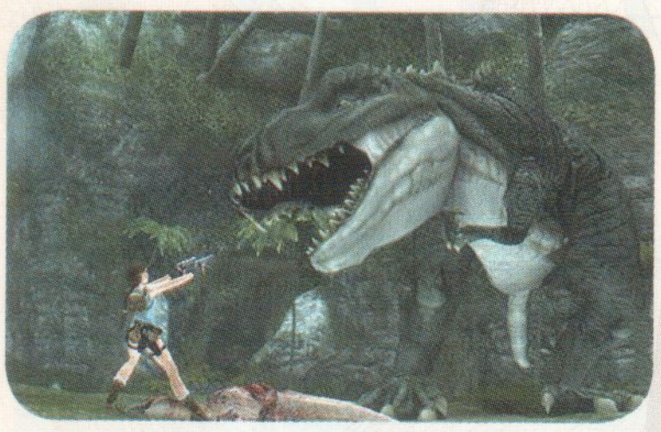


1996

El dinosaurio

Tomb Raider
PlayStation, PC, Saturn

Uno de los momentos más climáticos que hayamos vivido. Solos, en el medio de las ruinas de una civilización perdida, donde todavía quedan vestigios prehistóricos como velociraptors. Lara se enfrenta a ellos sin problemas. Pero de pronto, dejan de aparecer. El silencio total, seguido de temblores, y la aparición entre las sombras de un tiranosaurio rex... todavía se nos frunce de solo pensarlo.



1997

La muerte de un protagonista

Final Fantasy VII
PlayStation

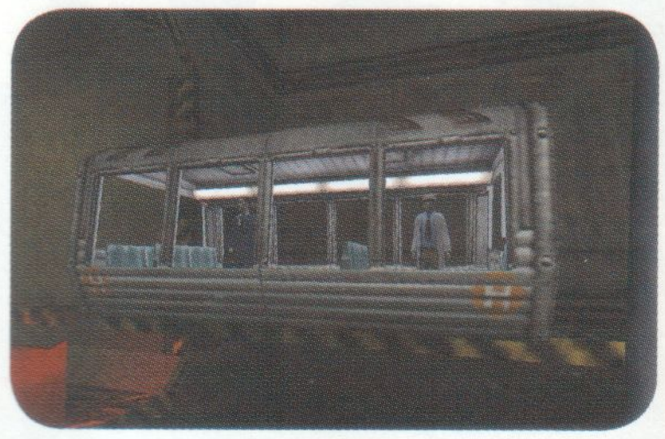
La muerte de Aeris es uno de los eventos más sentimentales de la historia de los videojuegos. Al día de hoy la gente recuerda y llora a un puñado de polígonos con ojos grandotes que les robó un lugar en el corazón.

1998

Los primeros momentos

Half-Life
PC

Podríamos decir que el juego completo es un momento inolvidable, pero nunca nos olvidaremos de la primera impresión. Toda la escena introductoria es un momento épico de los video juegos, desde el paseo en el trencito hasta el incidente que da comienzo y asienta el clima a uno de los mejores títulos que se haya instalado jamás en una PC.

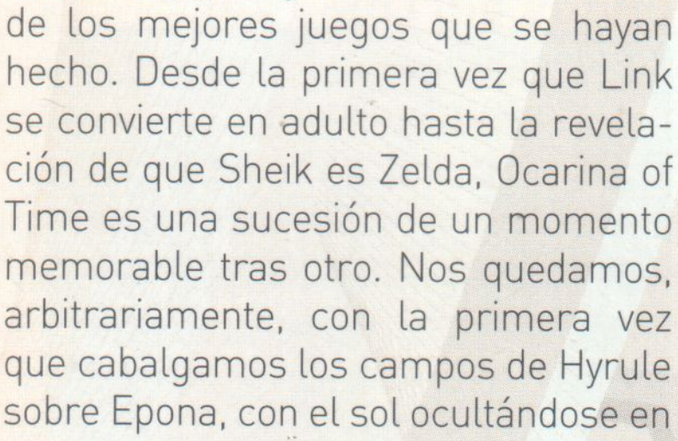


1998

Cabalgar por Hyrule

Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo 64

Que difícil es elegir un momento en uno de los mejores juegos que se hayan hecho. Desde la primera vez que Link se convierte en adulto hasta la revelación de que Sheik es Zelda, Ocarina of Time es una sucesión de un momento memorable tras otro. Nos quedamos, arbitrariamente, con la primera vez que cabalgamos los campos de Hyrule sobre Epona, con el sol ocultándose en el horizonte. Un momento legendario, que nos demostraba definitivamente que estábamos a la presencia de algo único, y que a partir de ahí los videojuegos no volverían a ser lo mismo.

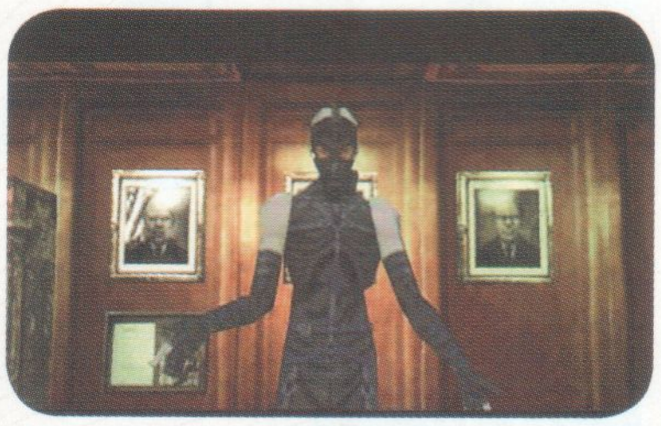


1998

Psycho Mantis

Metal Gear Solid
PlayStation

Difícil elección en otra franquicia llena de momentos triunfales. Empatando con el enfrentamiento contra The End en Metal Gear Solid 3, nos decantamos por la impresión que nos llevamos todos con Psycho Mantis, donde Kojima, experto en destruir el cuarto muro, nos tira todos los trucos que tiene bajo la manga: Psycho Mantis hace "bailar" el control de PlayStation con la ayuda de la vibración, adivina nuestros gustos leyendo los juegos guardados en la tarjeta de memoria, nos apaga el televisor. Pero la excelencia viene cuando, después de un largo rato tratando, con futilidad, de escapar de su control, nos damos cuenta que simplemente debemos cambia el control al puerto del segundo jugador. Un verdadero momento "eureka".



1999

El primer Headshot

Counter-Strike
PC

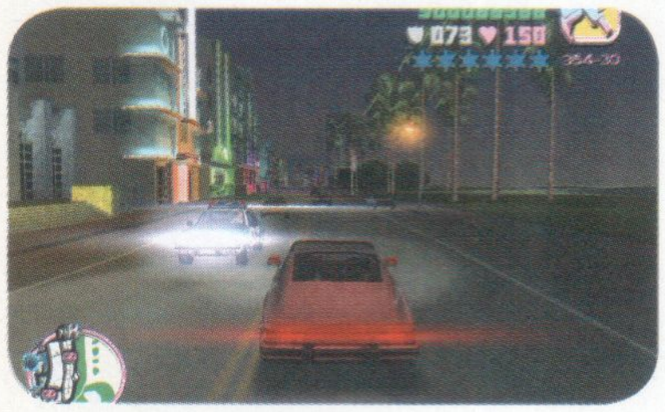
La primera vez que probamos Counter-Strike, parece que las armas son incapaces de acertarle a un enemigo. Nada más arduo que reaprender las reglas del juego, viniendo de Quakes, Unreals y Dooms, solo por que ahora las armas imitan a la realidad. Pero el momento que la cabeza hace un "click", paramos, respiramos, apuntamos, y sacamos de la partida a un oponente de un certero y limpio disparo con nuestra AK47 en la cabeza, es pura gloria.

2003

Subir al primer automóvil

Grand Theft Auto: Vice City
PlayStation 2

En estética, estilo y personalidad, Vice City sigue siendo el mejor de toda la serie. Cuando nos subimos al primer auto del juego, apenas Tommy cierra la puerta y da arranque, suena Billie Jean. De Michael Jackson. En los ochentas y en Miami. Y con Billie Jean surcamos las calles de Vice City, con el sol del atardecer iluminándolas. Esto no es casualidad, Rockstar eligió ese momento y ese tema para introducirnos en un juego con un valor de producción impresionante, y demostrar correctamente como utilizar música licenciada. Y por esas cosas Rockstar es Rockstar.

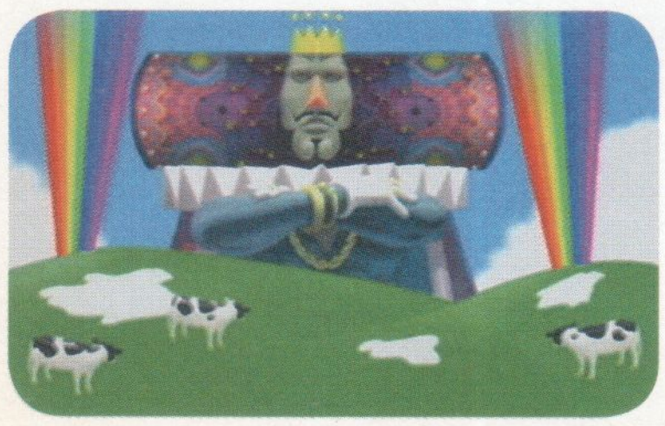


2005

La intro

Katamari Damacy
PlayStation 2

Recomendado por un amigo -Katamari Damacy fue uno de ESOS juegos-, y con una buena dosis de escepticismo, colocamos el disco en nuestra PlayStation 2, donde nos sorprende una intro que va completamente contra todo lo que nos enseñaron a esperar de un videojuego. Arco iris, animales cantando, extravagancias varias, anunciando un juego como nunca antes habíamos visto, que nos prometía sacarnos todo el olor a huevos que veníamos acumulando de tantos juegos de acción y deportes, llevándonos en un viaje mágico y misterioso. Y lo lograba, como ninguno.



2002

El desembarco en Omaha Beach

Medal of Honor: Allied Assault
PC

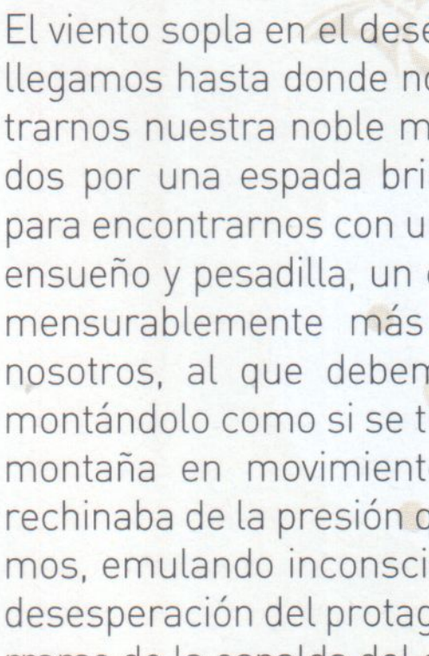
El plagio a Salvando al Soldado Ryan es tan transparente que realmente ni vale la pena mencionarlo. Pero a pesar de todo lo que nos emocionó ver ese momento en el cine, reproducirlo con tal maestría en un videojuego lo convirtió en un momento majestuoso. En el cine era Tom Hanks y compañía.En Medal of Honor, somos *nosotros*.

2005

Trepar el primer coloso

Shadow of The Colossus
PlayStation 2

El viento sopla en el desértico paisaje, llegamos hasta donde nos deja adentrarnos nuestra noble montura, guiados por una espada brillando al sol, para encontrarnos con una imagen de ensueño y pesadilla, un coloso inconmensurablemente más grande que nosotros, al que debemos doblegar montándolo como si se tratara de una montaña en movimiento. El control rechinaba de la presión que le ejercíamos, emulando inconscientemente la desesperación del protagonista al aferrarse de la espalda del coloso.

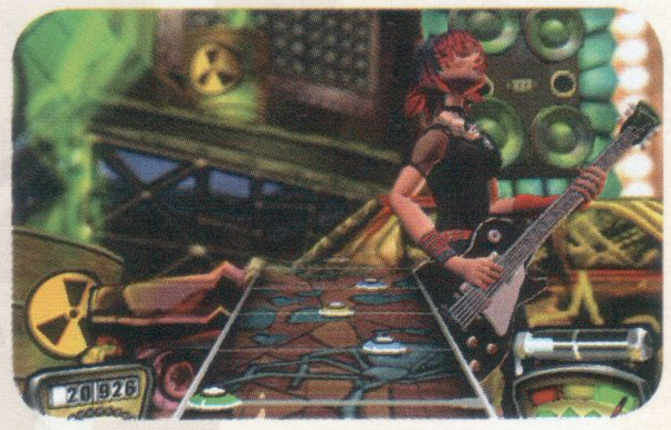


2005

Terminar una canción en Expert

Guitar Hero
PlayStation 2

Guitar Hero es uno de esos juegos que nos desafía constantemente, y los jugadores más obstinados se sienten especialmente tocados cuando los dedos no responden a las órdenes que les da el cerebro. En una sádica curva de aprendizaje, que nos saca horas, días, semanas, de nuestra vida, llega el momento de experimentar el nivel Experto. Y ahí estamos, frente al televisor, con la falsa guitarra elevada en el aire, el sudor corriendo por la frente, los dedos acalambrados, el puntaje en pantalla, y la inmensa alegría de un momento que nunca olvidaremos.

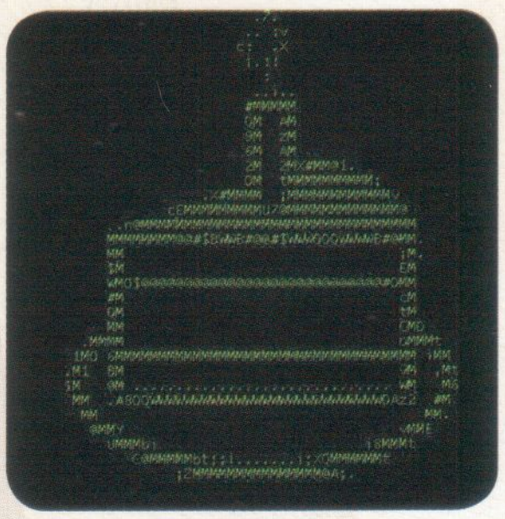


2007

La Torta

Portal
PC, Xbox 360, PlayStation 3

No hace falta explicar uno de los sucesos más grandes de ese año. De la noche a la mañana, la gente se enamoró de Portal. Aparte de toda la excelencia de este espectacular juego, el descubrir que la torta es una mentira -y el por que- es uno de los momentos culmines de los videojuegos, que por supuesto no les vamos a arruinar a ese par de lectores que todavía no jugaron Portal. Muy mal por ustedes.

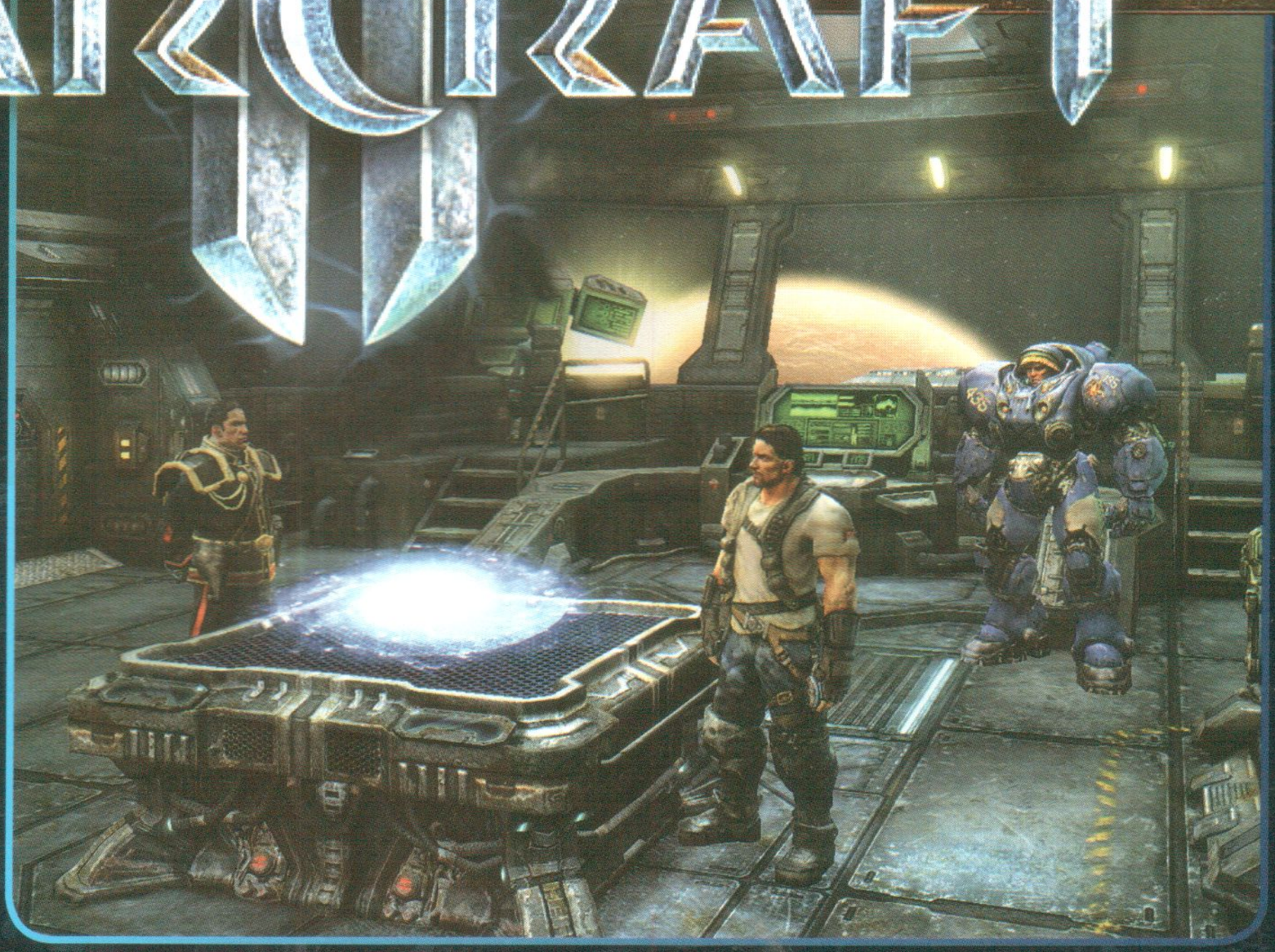


StarCraft II®

INFORME ESPECIAL
MULTIPLAYER BETA

HONRANDO LA PUREZA DEL GÉNERO

NOTA: TIO ERWIN
UN CONSUMADO ESTRATEGA
QUE NI CONTRA LA MAQUINA LA PEGA



Como les contáramos en nuestro avance especial de Loaded 36, allá por 2007, Blizzard anunció en el seno de su evento, Blizzard Entertainment's Worldwide Invitational 2007, el desarrollo de la secuela de Starcraft, el mítico estratégico en tiempo real lanzado en 1998, que está considerado uno de los mejores juegos de la historia, y aún hoy se sigue jugando con la pasión del primer día. Ahora, tras otros tres años de desarrollo, Starcraft II ha entrado en su fase de Beta multijugador, un proceso que la gente de Blizzard aprovecha al máximo para realizar el pulido final de sus juegos, con miras a entregarnos títulos dotados de una jugabilidad maravillosamente balanceada. En la Editorial tuvimos la suerte de poder probar esta Beta, y en este reporte les contamos nuestras experiencias y opiniones respecto de este esperadísimo título –ahora convertido en trilogía, a razón de una entrega por cada facción-, que tras una vigilia de nada menos que 12 años, se encuentra en su recta final.

LA JAULA ANTITIBURONES

Para esta segunda entrega, la gente de Blizzard se ha focalizado en mejorar aún más la magnífica experiencia multijugador provista por el Starcraft original, atacando el único punto débil que la misma presentaba. Y no nos referimos precisamente a la jugabilidad -sólida como el granito-, sino al entorno brutalmente darwiniano del mismo, en el cual los jugadores considerados "novicios" que ingresaban a la sala multijugador de Starcraft tenían tan pocas probabilidades como un Carassius arrojado a una pecera de pirañas. La estructura de la comunidad multijugador de Starcraft nos recuerda a la de la cadena alimenticia de un ecosistema marino. En el océano, el tope de la misma se halla el depredador supremo, los tiburones. Debajo de ellos, se encuentran los atunes y otros peces carnívoros, seguidos de los más pequeños peces herbívoros, y en la base, el plancton. De la misma forma, en Ba-

GÉNERO:
Estrategia en Tiempo Real

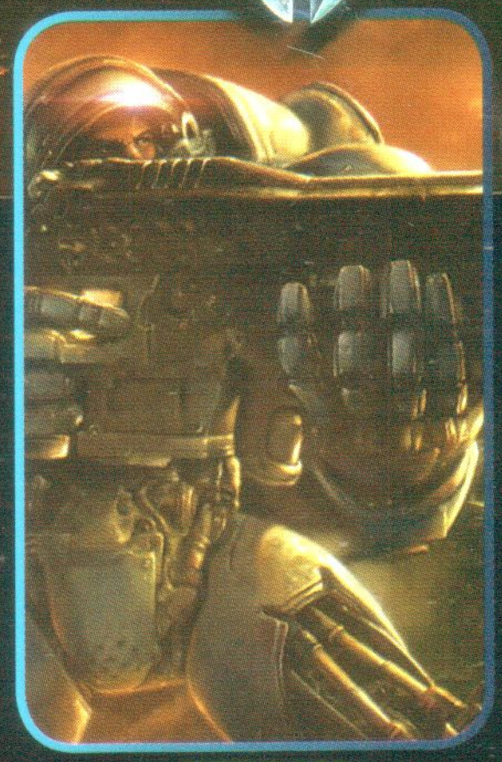
DESARROLLO Y DISTRIBUCIÓN:
Blizzard Entertainment

INTERNET:
www.starcraft2.com

FECHA DE SALIDA:
27 de Julio 2010

ZERG

PROTOSS



TERRAN

SI ME ATACAN EN ESTE PRECISO INSTANTE, ESTOY EN EL HORNO...

LOS ULTRALISK SON LAS UNIDADES DE TIERRA PESADAS DE LOS ZERG

ttle.net, están los coreanos que juegan Starcraft en forma profesional. Debajo de ellos, se hallan jugadores que, sin ser profesionales, son excelentes competidores multijugador, seguidos de otros que son medianamente buenos y, finalmente, en la base de esta pirámide, se hallan aquellos que, llenos de esperanzas, ingresan por primera vez a una partida multijugador, y son convertidos en pulpa por un "rush de zerglings" a los 5 minutos de comenzada la misma. Esto siempre ha convertido al entorno multijugador de Starcraft en uno ultraprofesional, que frustra a los principiantes, los cuales, tras ser literalmente destrozados en partidas de menos de 10 minutos por jugadores veteranos -verdaderos atletas del mouse y el teclado capaces de efectuar 300 a 400 comandos por minuto-, jamás vuelven a jugar en línea.

Con Starcraft II, Blizzard ha solucionado este problema introduciendo un remozado general de su interfaz en línea Battle.net, que con este título ofrece a principantes y jugadores "amateur" un entorno mucho más amigable, y protegido de los "tiburones" que pululan en las aguas en línea del Starcraft original. La nueva Battle.net se contecta a cada módulo de Starcraft II al estilo de Steam o Xbox Live. Al comenzar el juego nos logueamos, y desde ese momento, todos nuestros datos, como la cantidad de tiempo que hemos jugado y nuestro historial de victorias y derrotas son actualizados permanentemente. La primera vez que jugamos se nos pide que elijamos en qué nivel de competencia queremos comenzar, desde novicio a veterano. Luego, el juego nos hace jugar 5 partidas, empleando los datos recolectados de las mismas para "parearnos" con otros jugadores con nuestro mismo nivel de habilidad. Esto elimina de raíz el shock de encontrarnos de golpe ante un jugador veterano, que sin duda nos destriparía en 5 minutos. A su vez, se graba una repetición en video de cada una de nuestras partidas, accesible en todo momento. Esta grabación nos permite ver la partida no sólo desde nuestro punto de vista, sino también desde el de nuestros oponentes, otorgándonos de esa forma la posibilidad de analizar nuestra estrategia y ver qué han hecho los otros para contrarrestarla. Es un ejercicio de matemática pura: toda la diferencia

ÚLTIMO MOMENTO

Blizzard celebró una conferencia de prensa en Buenos Aires donde realizó anuncios importantes para el mercado local: la edición del juego que lanzará oficialmente en el país costará 119 pesos argentinos. Pero en contrapartida, sólo podremos jugar durante 6 meses antes de que se caduque la licencia. Esto es así tanto para el juego en línea multijugador como para el modo para un sólo jugador. Cumplido ese plazo, deberemos comprar tarjetas prepagas de 1 o 2 meses de duración para seguir jugando, aunque Blizzard aún no especificó qué precio tendrán estas tarjetas.

Por otra parte, si no queremos tener una versión del juego que caduca, podremos descargar desde el sitio de Blizzard la versión completa, que no tiene fecha de caducidad ni en modo para un jugador ni en multijugador, y costará 60 dólares. Esta versión sólo se podrá adquirir de esta manera, no estará disponible localmente en caja como la de 119 pesos. En ninguna versión contaremos con una opción de LAN local, el multijugador se desarrollará exclusivamente mediante Battle.net.

Finalmente, un detalle que no es menor: estas versiones sólo se podrán jugar en los servidores para Latinoamérica, completas con sus cinemáticas dobladas a nuestro idioma. No revelaron si poseera algún modo en inglés con subtítulos.

POBRE BASECITA MIA...

está en aprender qué unidad es efectiva contra cuál otra, y de emplear de manera inteligente la información que nos proporciona el juego, aprendiendo al ver las primeras unidades de nuestro enemigo aparecer en su base, qué camino tecnológico ha decidido seguir el mismo, y desarrollar la tecnología específica para derrotarlo.

MODOS DE JUEGO Y MAPAS

El juego ofrece tres opciones para comenzar una partida: partidas competitivas 1 vs. 1, 2 vs. 2 por equipos, o 4 jugadores "free for all", en criollo, todos contra todos, en 14 mapas diferentes habilitados para esta Beta, con chat por voz disponible mediante el motor del juego entre los jugadores de nuestro equipo (si queremos hacerlo con los del equipo rival, hay que usar Skype u otra aplicación externa).

Los mapas incluídos para esta Beta son: Blistering Sands, Desert Oasis, Scrap Station, Steppes of War, Kulas Ravine, Lost Temple, Metropolis, Twilight Fortress y Shakruras Plateau, incluyendo muchos de ellos un "modo novicio", en el cual los caminos que comunican las bases están bloqueados por aglomeraciones rocosas bastante duras de destruir, la cuales impiden el ataque a una base rival con una multitud de infantes en la fase temprana de la partida, transformándose de esta forma en una efectiva herramienta "anti rush".

BATTLE CRUISERS Y THORS HACEN UNA COMBINACION TEMIBLE

LAS PARTIDAS

Tras haber jugado varios días enteros, entre nuestras experiencias podemos mencionar que sufrimos varios "rush" tempraneros de Zerglings que destriparon nuestra base cuando nosotros recién estábamos sacando nuestro segundo o tercer soldadito Terran. Nos comimos un desembarco aéreo de Marauders Terran en el patio trasero de nuestra base que se mataron de risa de las defensas en la parte frontal de la misma. Tras sobrevivir –apenas- al asedio de un ejército de Zerglings, Mutalisks y Ultralisks vimos cómo un segundo contrincante aprovechaba nuestro momento de debilidad para darnos el golpe de gracia con sus Battlecruisers con cañones Yamato. Colocamos un Ghost a tiro de piedra de una base Protoss, y le calzamos una bomba nuclear arriba de sus hermosos Zealots e Immortals. Condujimos un enjambre de Mutalisks encima de una base Terran cuyo dueño se olvidó de crear defensas antiaéreas. Desatamos el poder de nuestra Mothership Protoss, creando un agujero negro que literalmente se chupó toda la flota Terran de nuestro rival, tras lo cual los avioncitos de nuestros Carriers se comieron cruda su base.

En definitiva... jugamos Starcraft, se lo mire por donde se lo mire. Con Starcraft II, Blizzard eligió ir a lo seguro, basándose en la multipremiada jugabilidad del original para crear una secuela tecnológicamente renovada del clásico de antaño, con gráficos acordes con la generación actual, y varias adiciones muy interesantes al arsenal de cada facción.

LAS FACCIONES

Para todo aquel que haya jugado al original, las tres facciones se sienten muy familiares. Los Terran siguen siendo la facción todo terreno que ya conocemos, con un buen surtido de unidades baratas y vehículos terrestres, así como con un peso pesado en el aire: el Battlecruiser. Los Firebats de los Terran son ahora reemplazados por los Helions, y los mismos cuentan con una nueva y muy poderosa unidad: los Thor, unos mechas pesados capaces de vérselas cara a cara con cualquier unidad terrestre enemiga y enormemente eficientes detruyendo bases.

Por otra parte, los Zerg vuelven a ser esa especie de bichos insectoides, con bases que producen infantería de choque barata a temible velocidad, y desarrollan sus construcciones sobre una substancia viscosa, llamada "creep", que contamina el terreno, e impide a su vez que las otras facciones construyan sobre el mismo. Entre las novedades, podemos destacar que ahora todas las unidades Zerg son capaces de enterrarse en el suelo –en el original sólo los Zerglings podían hacerlo-, y cuentan con la nueva Zerg Queen, una dura unidad defensiva, capaz de soportar y hacer bastante daño, y de acelerar el nacimiento de larvas convertibles en nuevas tropas, así como de "curar" las edificaciones Zerg.

Finalmente, los tecnológicamente avanzados Protoss, con su estructura jerárquica de corte religioso y habilidades psiónicas, siguen teletransportando sus estructuras de otros lugares, y cuentan con infantería cara pero de gran calidad, y un envidiable poderío aéreo. Esencialmente, aunque todas ellas han recibido nuevas habilidades y unidades, siguen siendo las mismas que ya conocemos.

Los Protoss recibieron una gran mejora en sus Zealots, los cuales ahora son mucho más veloces, y cuentan con la posibilidad de cargar contra el enemigo para hacer uso de sus armas cuerpo a cuerpo. A su vez, la Mothership –de la que pueden ver más detalles en el avance de Loaded 36- se ha revelado como una unidad enormemente poderosa, una vez que la misma tiene la energía cargada a tope, lista para hacer uso de sus habilidades. Contando con la protección de algunos cazas o un par de Carriers, la misma es capaz de cargarse a una flota enemiga entera o una base con pasmosa facilidad, haciendo uso de su habilidad de crear un agujero negro, o de bombardear en forma directa las estructuras que se hallan debajo de ella.

LOS PROTOSS PUEDEN GENERAR UNA BASE EN POCOS SEGUNDOS

LA PRINCIPAL VIRTUD ZERG, GENERAR VELOZMENTE EJERCITOS BARATOS

PREPARANDO EL EJERCITO DE MARINES Y MARAUDERS

LA MOTHERSHIP, EL ARMA SUPREMA PROTOSS

CONCLUSIONES

Al igual que el título original de la saga, tras haberlo probado intensivamente podemos decir que Starcraft II es, a grandes rasgos, el Starcraft original, con la lógica actualización gráfica y la adición de algunas unidades y habilidades nuevas. Pero en un entorno en el cual los estratégicos en tiempo real están tendiendo a incorporar elementos de rol, y a hacerse más fáciles en pos de captar una mayor audiencia, Blizzard, en su perfeccionismo de siempre, elige entregarnos estrategia en tiempo real clásica en su estado más puro, sin elementos foráneos al género, con una curva de aprendizaje elevada, y un nivel de competitividad brutal, al cual le han hecho el servicio de separar los principiantes de los que no lo son, para que los primeros puedan competir con sus pares en igualdad de condiciones, y no se hallen de golpe frente a una aplanadora. Starcraft II será, al igual que el original, un ejercicio de habilidad mental en velocidad, en el cual los mejores matemáticos, aquellos que más rápidamente sepan contar recursos, tengan bien claro qué unidad contrarresta a cuál, cuál mejora es ideal para hacer frente a unidades con cuál otra, y por sobre todas las cosas, sean capaces de dar órdenes con el teclado a la velocidad de tipeo de un dactilógrafo profesional, serán los que predominen. La industria necesita juegos del género accesibles para jugadores de todos los niveles. Pero el género necesita también un juego de alta competitividad, pensado para los jugadores "hardcore". Bienvenido sea.

PLATAFORMA
PS3

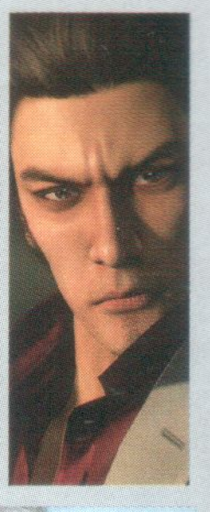
DESARROLLO
CS1 TEAM

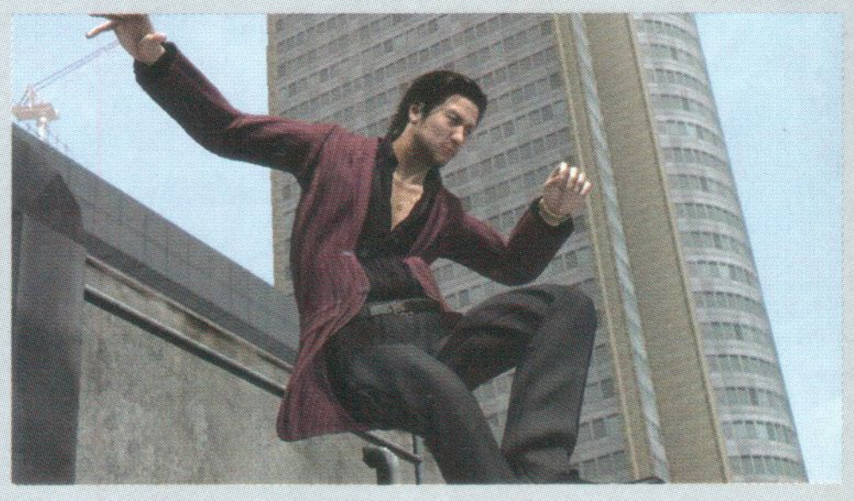
DISTRIBUCIÓN
SEGA

SITIO
WWW.RYU-GA-GOTOKU.COM

FECHA DE LANZAMIENTO
A DETERMINAR

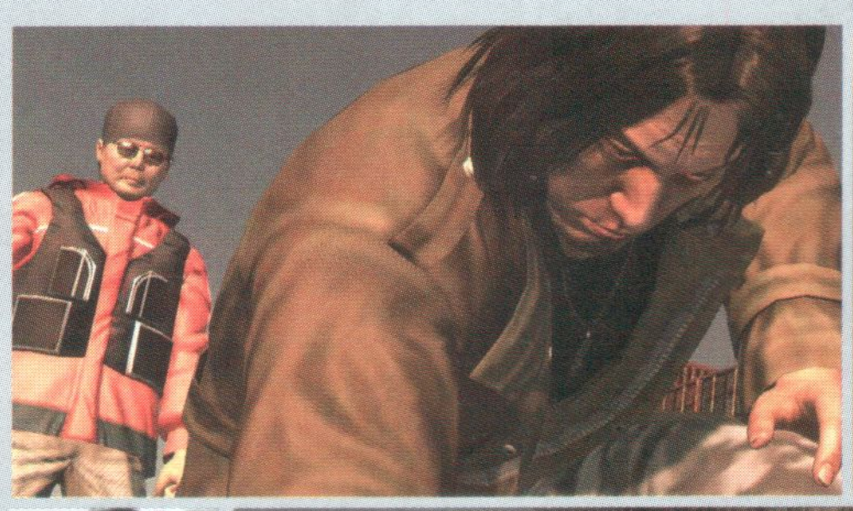
NOTA: 666
LA MAFIA JAPONESA
LE REVIENTA LA CABEZA

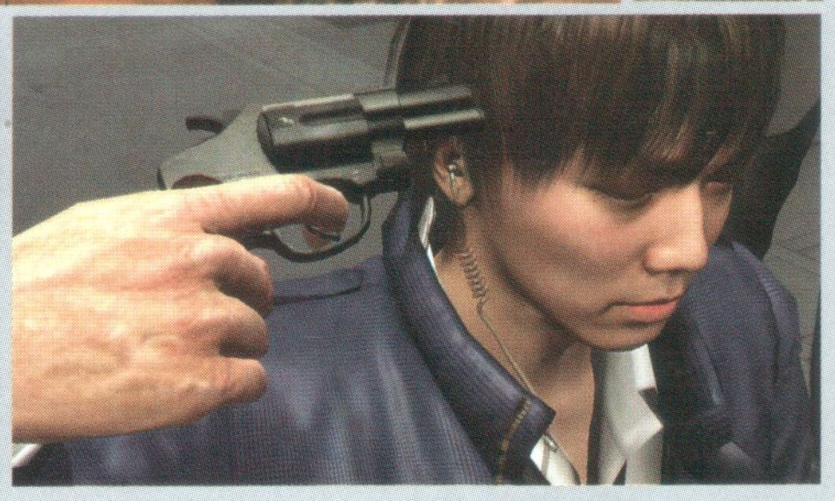




YAKUZA
HEIR TO THE LEGEND

4





El Camino Del Pandillero

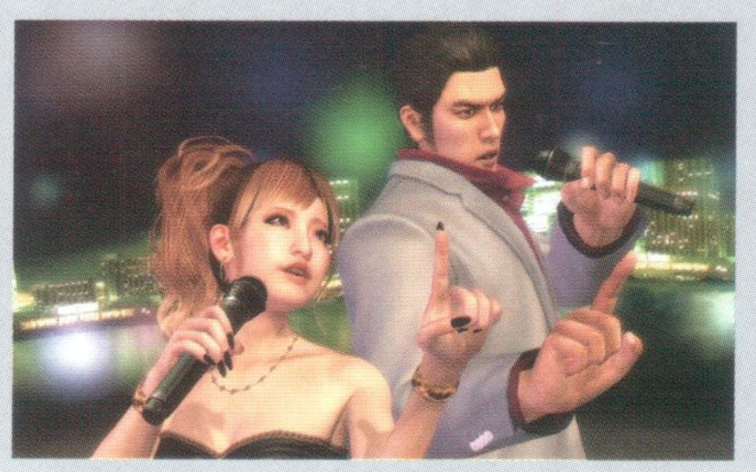
Para hablar de la saga Yakuza debemos remontarnos hasta mediados de la década del noventa, por más que el primer título de la franquicia haya sido lanzado recién en el año 2005. Esto se debe a que los desarrolladores, ni más ni menos que la gente de SEGA, han considerado a este juego como una secuela espiritual del magnífico Shenmue. Por lo tanto, empecemos hablando de este último proyecto, concebido para ser lanzado en la decepcionante Sega Saturn, y cuya premisa era la de ofrecer una aventura libre y en tercera persona. Se preguntarán qué tiene de novedoso dicho concepto, cuando en la actualidad el denominado género "Sandbox" se encuentra sobrecargado de productos. Sin embargo, en aquella época todavía muchos nos encontrábamos soñando con algún día poder llegar a jugar una aventura en donde el transcurso de la narrativa dependiese de las acciones del usuario.

Finalmente, Shenmue hizo su desembarco en la infravalorada Sega Dreamcast, contando con un colosal éxito a nivel prensa, no del todo corroborado en torno a las ventas. Esto provocó que la maravillosa secuela, lanzada para la misma consola, ni siquiera fuese editada en tierras americanas en esa consola. Las desavenencias

que resumimos escuetamente en estas líneas, así como una serie de problemas económicos y decisiones creativas, terminaron por sepultar una franquicia deliciosa, echando por tierra una historia que daba para mucho más. Pero en el mundo de los videojuegos, lo que se pierde por un lado se gana por el otro. Es así como, a pesar de la "suspensión por tiempo indeterminado" de la franquicia Shenmue, la gente de SEGA puso manos a la obra para la creación de Yakuza, una aventura ultra compleja, adulta y llena de variantes dentro de un género que no se caracteriza por ofrecer estas últimas. Con un presupuesto superior al de los 20 millones de dólares, esta empresa finalmente sacó al mercado su esperado título, logrando un más que apreciable éxito comercial en oriente. Por estos lares la cosa no terminó siendo tan interesante, en virtud de que muchos aspectos del juego estaban dirigidos a usuarios con amplios conocimientos de la cultura nipona, más allá de que los aciertos del producto podían apreciarse universalmente.

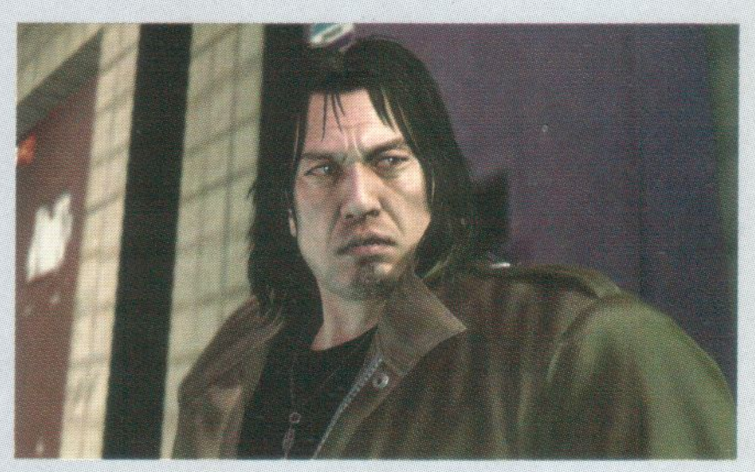
Desde ese momento –que podemos ubicar a mediados del año 2005, como bien dijimos al principio-, han salido al mercado dos secuelas oficiales, y un "spin-off". Este último nunca vio la luz en nuestras tierras, mientras que las continuaciones directas tuvieron que pasar por un larguísimo período de indeterminación, hasta que se decidió la distribución en suelo americano. La última incursión, llamada únicamente Yakuza 3, ha sido analizada en esta revista hace tan sólo un par de números, haciéndose merecedora de un puntaje de 8.5 y de múltiples elogios de nuestra parte. Sin perjuicio de eso, y mientras nos encontrábamos desentrañando los últimos detalles de dicha tercera parte, los muchachos japoneses ya se encontraban disfrutando de Ryu ga Gotoku 4: Densetsu wo Tsugumono o, en inglés, Yakuza 4: Heir to the Legend. Y como no podía ser de otro modo, en esta nota les presentaremos todos los detalles de esta nueva aventura del gran Kazuma Kiryu, con la particularidad de que esta vez no estará solo.

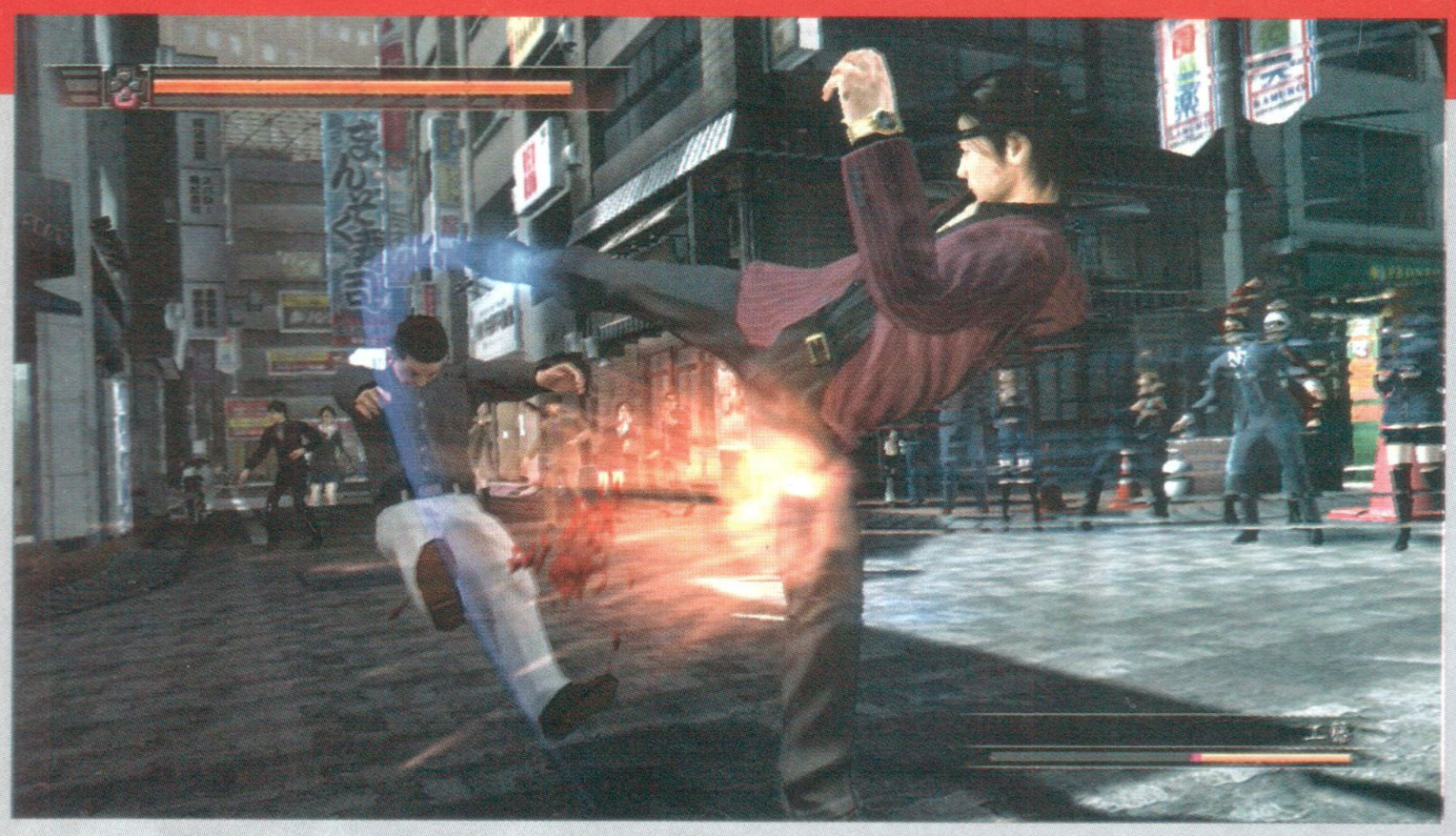
Enfoque Cuadruple



Quienes hayan disfrutado del genial Yakuza 3, estarán al tanto del tremendo epílogo que dio cierre a una sucesión de situaciones con alto contenido dramático. Pero lejos de estancarse con esa vuelta de tuerca, los guionistas ya tenían todo preparado para seguir contándonos la historia de Kazuma Kiryu, un antihéroe que por diversos motivos siempre termina relacionado con el mundo del hampa. Por más que en su momento intentó empezar una nueva vida con su pequeña "sobrina", el muchacho siempre termina ligado a su pasado de un modo indefectible. Una de las particularidades de la anterior entrega tiene que ver con que el argumento siempre enfocaba a Kazuma, centrándose en sus acciones, su pasado, sus sentimientos y su relación con los otros. La forma elegida para contar todos los detalles fue la de mechar la jugabilidad con larguísimas y apasionantes escenas cinemáticas, al mejor estilo Metal Gear Solid. El resultado que los productores alcanzaron en este sentido es digno de mención, aunque la naturaleza abierta de la aventura, así como la variedad de actividades para realizar en todo momento, hacían que se diluya un poco la sensación cinematográfica. Además, los giros argumentales por lo general involucraban a personajes de las ediciones previas, e incluso entramados difíciles de comprender si no se prestaba mucha atención a los pequeños detalles. Para corregir esto, se ha tomado la decisión de incluir a tres personajes nuevos, dividiendo de este modo la historia en capítulos.

Gráficamente el juego evoluciona, a través de la introducción de efectos climáticos en tiempo real, y de una mayor complejidad al momento de dar vida al distrito de Kamurocho, una recreación de la llamada zona roja de Tokio.



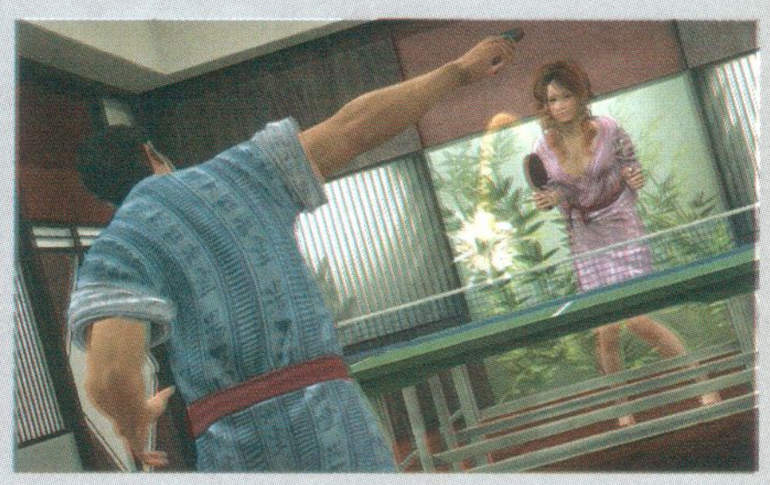


Con respecto a la banda de sonido, el tema principal lleva por nombre Buttefly City, y ha sido compuesto por el artista de hip-hop, Zeebra., en colaboración con otros músicos importantes dentro de la movida musical japonesa.

Los tres protagonistas que acompañarán a Kazuma en cuatro episodios, más un epílogo en el que las historias se entrecruzarán, comparten un rasgo común. Nos referimos a la masculinidad. Yakuza 4: Hier to the Legend es un juego orientado de modo claro al público oriental masculino, en donde la violencia, el humor y la sensualidad serán los principales estandartes del producto. No sólo eso, sino que hasta suele notarse un cierto toque misógino, por más que se trate ni más ni menos que una representación del imaginario colectivo japonés. Ya volveremos sobre este tema en los párrafos siguientes. En cuanto a los personajes nuevos, el primero de ellos lleva por nombre Shun Akiyama, y se trata de un ex vagabundo, convertido en prestamista. Vale aclarar que en Japón la mayor parte del negocio de préstamos no oficiales es manejada por los diversos clanes mafiosos, así que se imaginarán por dónde viene la mano. El disparador del argumento para con este prestamista se producirá con la llegada de una misteriosa señorita que, desesperada, suplicará por la entrega de una inmensa suma de dinero. Para no seguir adelantando detalles importantes, pasemos al segundo protagonista, ni más ni menos que un Yakuza que recobra la libertad tras haber estado en la cárcel durante 25 años. Y no hablamos de una inocente víctima del sistema penitenciario japonés, sino de una masa de músculos que en su momento supo asesinar a dieciocho rivales en un restaurant. Dejamos la duda con respecto al camino que tomará este muchacho, si por el lado de la reinserción, la venganza o bien por hacerse un camino dentro de la Mafia, una vez más. Finalmente tenemos a un ex policía corrupto, de esos que bien podrían protagonizar una película de cine noir sin mayores inconvenientes. La particularidad de este sujeto está dada porque su retiro de las fuerzas policiales no se debió a su conducta desviada, sino a un incidente entre su propio padre y uno de los líderes del crimen organizado. Cada una de estas historias se cuenta en capítulos propios, sin que las acciones del resto, en principio, interfieran en la narrativa. El efecto de esta decisión artística es una mayor profundidad narrativa, pero mucho más organizada que en las entregas anteriores.

Hemos dicho que la división en capítulos organiza un poco la trama, pero no se trata de la única consecuencia. O, mejor dicho, a partir de esta nueva organización se ha pretendido mejorar algunos apartados un tanto flojos de las ediciones pasadas. En primer lugar, se le da al jugador el tiempo y la información necesaria para identificarse con los personajes, sin que se acumulen demasiados datos. A partir de unas brutales escenas de video, complementadas con ciertos diálogos dentro del juego, uno ya está al tanto del pasado, presente e intenciones futuras del protagonista controlado. Se prescinde un poco de los detalles más pequeños para la comprensión del argumento, sin perjuicio de que seguirán estando presentes las misiones secundarias. También esta nueva organización mejora considerablemente la mecánica general, evitando la repetición de secuencias. Esto podía notarse con claridad en los combates de Yakuza 3, que si bien resultan muy divertidos al comienzo, terminan por repetirse en su mecánica. Al parecer esto no sucederá en esta cuarta versión, debido a que cada personaje cuenta con técnicas propias en cuanto al manejo de artes marciales. No será lo mismo manejar a un yakuza corpulento, capaz de agarrar a un personaje y romperle la cabeza contra el piso, que utilizar a un policía con conocimientos más bien técnicos de pelea. La idea de los desarrolladores es que ni bien un estilo comienza a repetirse en su contenido, el juego ofrezca un nuevo capítulo en donde el usuario podrá controlar a un personaje renovado. Y además de esto, hay que tener en cuenta que el quinto episodio del modo aventura será un epílogo para las cuatro historias contadas previamente, por lo que las sendas de los guerreros se cruzarán en ese mismo instante. Será

También el nuevo canal de repeticiones funciona a la perfección, permitiendo el rápido acceso y almacenamiento de los combates más interesantes y las ejecuciones de movimientos especiales más complicadas de realizar.



allí el momento de la verdad, y podremos manejar alternativamente a los diversos protagonistas para llegar a una meta que, seguramente, no será común.

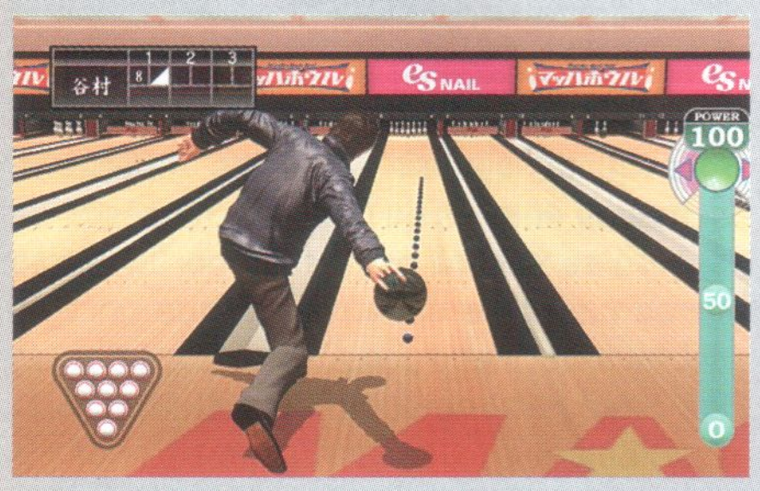
VARIEDAD ANTE TODO

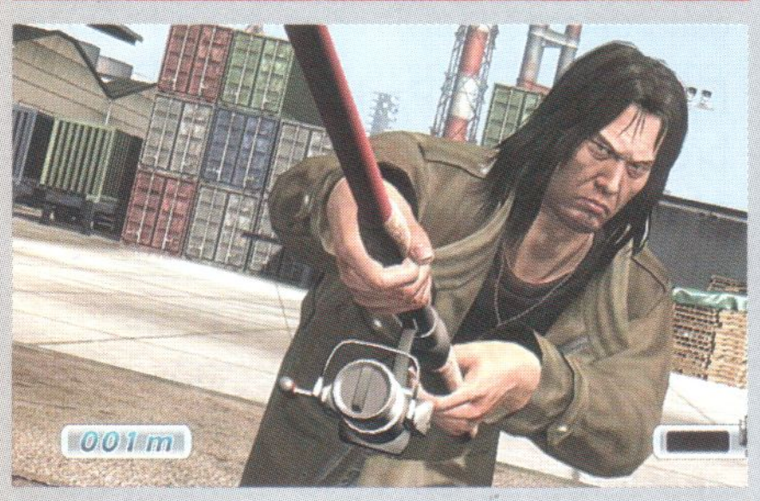
Hemos hablado mucho de la historia, así como de la nueva organización del modo aventura, debido a que se trata de los detalles más importantes de Yakuza 4: Heir to the Legend. Pero eso no significa que vayan a omitirse otro tipo de modificaciones y mejoras, tanto en el apartado jugable como en el segmento audiovisual. Comenzando por el primero de ellos, vale aclarar que el aumento cuantitativo en lo referente a los protagonistas también estará acompañado por una mayor brutalidad en los combates. Ya de por sí las entregas anteriores se caracterizaron por brindar dosis por demás altas de violencia, pero esta cuarta parte subirá la apuesta. En la edición japonesa pueden observarse nuevas técnicas de ejecución más sanguinarias y nefastas, que incluyen la utilización de partes del escenario y objetos contundentes de gran magnitud. Por supuesto que todo dependerá del personaje que estemos utilizando en cada momento, así como de las habilidades que hayamos habilitado. En este sentido se ha confirmado una simplificación en los rasgos más típicos de un juego de rol, como para facilitar el acceso de los usuarios menos experimentados, así como también para agilizar un poco la trama. Las mejoras también alcanzan las persecuciones, que volverán a ser reproducidas por medio de eventos en tiempo real, aunque en esta ocasión será posible utilizar armas durante las mismas.

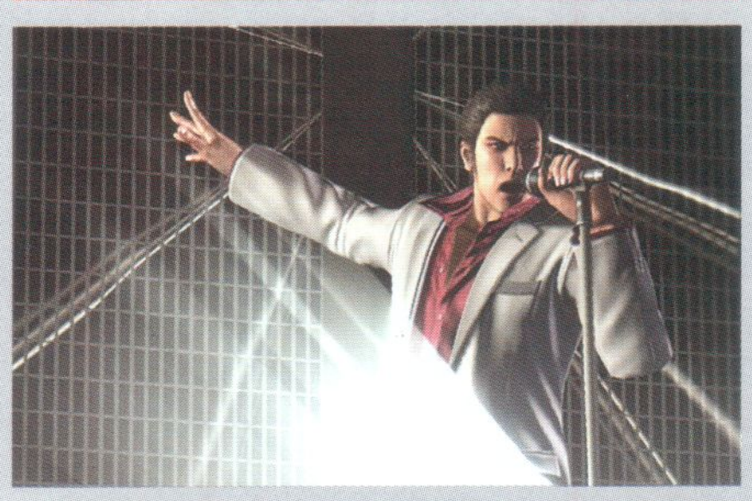
La idea detrás de Yakuza es ofrecer un juego abierto, pero con una ambientación cinematográfica. Para potenciar esto, conocidísimos actores de doblaje han prestado sus voces, y también sus rostros, para de ese modo calcar los movimientos faciales en los diálogos.

En cuanto a las actividades que estarán disponibles, además de las misiones principales y secundarias, podemos decir que se repetirán los mismos minijuegos que en las pasadas versiones. Así que quienes deseen relajar la mente con máquinas de arcade, cartas, baseball, golf y demases, podrán hacerlo también en esta cuarta parte. A su vez, harán su aparición las famosas máquinas Pachinko japonesas, recreadas en su funcionamiento a partir de modelos reales, lo que asegura horas y horas de diversión para quienes gusten de esta clase de artefactos. Un detalle importante tiene que ver con los "Hostess club", o bares en los cuales uno puede ir y pagar por tener una cita no sexual con una joven. En la versión americana de Yakuza 3 estos eventos fueron suprimidos, debido a que la extrema sensibilidad occidental con respecto a estas costumbres. El problema está en que la trama incluirá activamente a estos clubes, por lo que habrá que ver cómo se las arreglan los distribuidores para suprimir estos detalles tan "ofensivos" sin alterar la esencia de la trama.

El modo aventura no se caracterizará únicamente por ofrecer cuatro historias por demás entretenidas y dramáticas, sino además por brindarle al jugador la posibilidad de disputar todo tipo de mini juegos, como para distraer la mente entre tantas escenas de acción.







Como bien dijimos, hace muy poco recibimos Yakuza 3, tras un largo período de espera, caracterizado por rumores de todo tipo que incluso nos hicieron temer por lo peor. Al parecer sucederá lo mismo con esta cuarta entrega, ya que si bien ha sido muy bien recibida en el país del sol naciente, todavía no hay mayores datos con respecto a la distribución en estas tierras. Habrá que ver si en las próximas exposiciones multitudinarias los representantes de SEGA nos tiran algún dato de color al respecto. Mientras tanto, solo queda esperar con los brazos abiertos a uno de los juegos más interesantes dentro del catálogo de PlayStation 3.

NOTA: TIO ERWIN
UN EXPERTO EN ARMAS Y GUERRAS,
EN FUTBOL, EN JUEGOS O EN LO QUE QUIERAS

DESCARGATE DE RISA

EXPANSIONES, MAPAS, Y LO MÁS DESTACADO DE LA GÓNDOLA VIRTUAL

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2: STIMULUS PACK

ESTIMULANDO LA CUENTA BANCARIA DE ACTIVISION

↑ EXCELSO DISEÑO DE LOS MAPAS. JUGABILIDAD PERFECTA.

↓ EL PRECIO ES BASTANTE ELEVADO PARA TRATARSE DE TRES MAPAS NUEVOS (CON DOS DE "REGALO").

8.5
EXCELENTE

GÉNERO ACCIÓN EN 1ª PERSONA **COMPAÑÍA** INFINITY WARD **DISTRIBUCIÓN** ACTIVISION BLIZZARD **LINK** INFINITYWARD.COM
MULTIJUGADOR 2 (COOPERATIVO) 18 (COMPETITIVO) **PRECIO** 1200 PTS O 15 U$S **LANZAMIENTO** 30/3/2010 (X360) 04/5/2010 (PS3 - PC) **[360/PS3/PC]**

Titulado con el sugestivo nombre de Paquete Estímulo, el primer paquete de contenido descargable para Modern Warfare 2, específicamente pensado para partidas multijugador, nos presenta cinco mapas –Storm, Bailout, Salvage, Overgrown y Crash-, de los cuales los primeros tres son absolutamente nuevos, y los últimos dos son reciclados de Call of Duty 4: Modern Warfare. Vamos por partes...

Storm es un parque industrial lleno de depósitos abandonados interconectados, en el cual el depósito principal está rodeado por rampas y bahías de carga, con contenedores diseminados por doquier, y excelentes efectos que ambientan el comienzo de una tormenta. Es un mapa en el cual el sonido de los disparos se confunde con el sonido de una lluvia insistente, ideal para partidas de Search and Destroy y Sabotage.

Bailout, por otra parte, es un típico barrio suburbano yanqui, con una piscina central vacía y casas con sus paredes llenas de agujeros de bala. Las largas distancias de aproximación en línea recta invitan a sumar muertes fáciles con el fusil de francotirador, pero ojo, la carencia de lugares que ofrezcan las espaldas cubiertas no lo hace un mapa pensado para poder "campear", sino uno en el cual lo que más conviene es estar permanentemente en movimiento.

Finalmente, Salvage es un cementerio de automóviles cubierto por la nieve, completo con una grúa y pilas de chatarra formando mortales corredores. El remanente de una vieja estación de servicio provee un excelente punto para "campear".

Pese a que los tres nuevos mapas realmente están muy bien realizados –es impresionante el nivel de excelencia al que han llegado los diseñadores de niveles, presentando mapas con un balance sencillamente perfecto y una jugabilidad excelsa-, pudimos notar, sorprendentemente, que muchos jugadores, antes de comenzar la partida, vetan los nuevos mapas en favor de jugar Overgrown y Crash, las dos adiciones importadas del Modern Warfare original –el primero de ellos un mapa "a lo Black Hawk Down" completo con un helicóptero estrellado y edificios de tres pisos ideales para "campear", el segundo, un enorme campo abierto ambientado en el lecho seco de un arroyo, con pocas coberturas y amplias y rectas líneas de mira que hacen el paraíso de los francotiradores.

Sin duda, este paquete genera sensaciones encontradas. La estrategia de Activision es simple: predicar a los ya conversos, ofreciendo un producto especialmente pensado para los fanáticos de las partidas multijugador en línea, que suelen dedicar varias horas por día a este cometido y no tendrán ningún problema en desembolsar los un

tanto excesivos 15 dólares requeridos por el paquete, que sin duda les reportarán semanas enteras de diversión. El resto, de seguro se sentirá espantado por un costo de admisión de nada menos que un 25% del valor del juego por sólo cinco mapas, de los cuales dos no son precisamente "nuevos". La decisión es fácil, ¿qué clase de jugadores son?

Este Stimulus Pack, como su nombre bien lo indica, tiene como objetivo prioritario mantener la primacía en ventas de Modern Warfare 2, que pese a su fenomenal éxito, estos últimos tiempos ha perdido algo de terreno frente a la aparición de un serio contendiente, dotado también de un excelente soporte multijugador: Battlefield: Bad Company 2.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Electronic Arts anuncia un paquete descargable para Battlefield: Bad Company 2, titulado Onslaught Mode, que permitirá juego cooperativo hasta 4 personas en 4 mapas diferentes, en las versiones de Xbox 360 y PS3.

MASS EFFECT 2

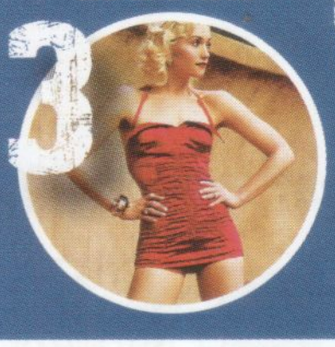
Bioware prepara un nuevo paquete descargable para Mass Effect 2. El mismo, denominado Overlord, costará 560 puntos o 7 dólares, e incorporará 5 nuevos planetas para explorar, de la mano de un argumento en el cual unos experimentos con tecnología geth salieron terriblemente mal.

TOP 5

5. HALO: REACH
MULTIPLAYER BETA

4. CALL OF DUTY
MODERNWARFARE 2:
STIMULUS PACK

3. ROCK BAND
NO DOUBT:
TRAGIC KINGDOM
COMPLETE ALBUM



2. MASS EFFECT 2
KASUMI:
STOLEN MEMORY

1. LOST PLANET 2
MAP PACK #1

PEOR DESCARGABLE DEL MES

SONIC & SEGA
ALL-STARS RACING:
UNLOCK ALL CHARACTERS & TRACKS

Como su nombre lo indica, 400 puntos o 5 dólares para destrabar automáticamente todos los personajes y pistas del juego ¿hace falta decir más?

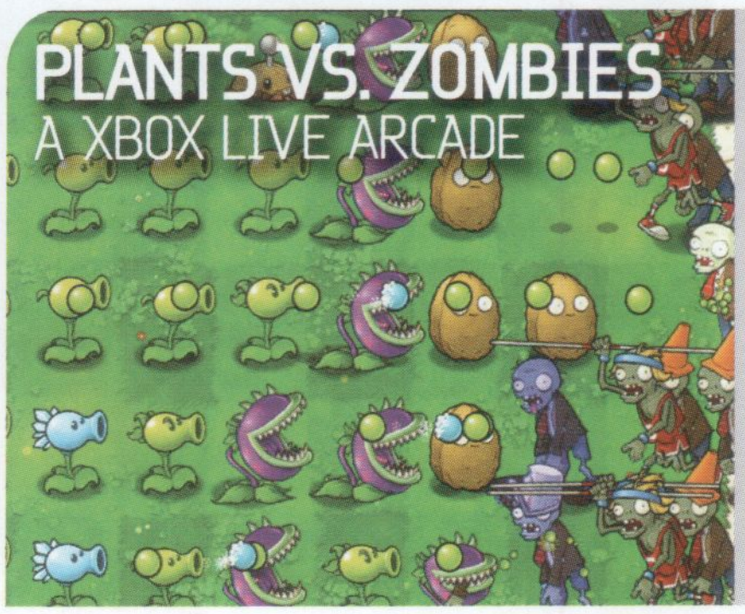
UNA BUENA PARA LOS BANEADOS

¿Se pasaron de listillos y Microsoft los bajó de un hondazo? Si tienen la consola baneada -y por ende, el disco rígido deshabilitado para poder instalar juegos- les contamos una buena noticia: en su última actualización de sistema de Xbox 360, Microsoft decidió volver a habilitar la posibilidad de usar el disco rígido de las consolas baneadas como dispositivo de almacenamiento. Lo que tienen que hacer es bajar desde la web de Microsoft el archivo .zip de la actualización (vayan a microsoft.com/downloads y tipeen "xbox.com support", el primer resultado de la búsqueda es la actualización), descompactarlo y copiar la carpeta a un pendrive o un CD o DVD, ponerlo en la consola y encenderla, tras lo cual la misma ofrecerá la posibilidad de actualizarse. Acepten y listo. Un par de detalles: el archivo .zip contiene en su interior la carpeta $SystemUpdate_9199. Para que la consola la reconozca, tienen que renombrarla como $SystemUpdate. Es decir, eliminen los caracteres _9199 del nombre de la misma, y después sí, cópienla a un pendrive, CD o DVD.
Antes que pregunten, NO, no van a poder volver a conectarse a Xbox Live. Tampoco la pavada. Pero recuperan el rígido, algo es algo ¿no?

NUEVO DESCARGABLE PARA DRAGON AGE: ORIGINS

El 18 de Mayo fué lanzado el nuevo paquete de expansión de Dragon Age: Origins, titulado Darkspawn Chronicles. Presentando una historia alternativa en la que el personaje principal ha muerto en la ceremonia de iniciación para convertirse en Guardia Gris, Darkspawn Chronicles nos permite ver la trama desde el punto de vista de los engendros tenebrosos, enfrentándonos a la coalición de humanos, elfos y enanos comandada por Alistair. Su precio (400 puntos de Microsoft o 5 dólares), es similar al de Return to Ostagar, y menor que el de The Stone Keeper (1200 puntos, o 15 dólares) y Warden's Keep (560 puntos, o 7 dólares).

Activision ya anunció el lanzamiento del segundo paquete de mapas para Modern Warfare 2. Titulado Resurgence Pack, el mismo verá la luz el 3 de Junio en Xbox Live, y en una fecha aún no determinada en PC y PSN. Al igual que el Stimulus Pack, el mismo constará de 5 mapas.
Únicamente con los paquetes de mapas descargables, Activision Blizzard ha recaudado 1,3 billones en el período fiscal de Enero a Marzo de este año, y la franquicia Call of Duty lleva vendido un total de 17 millones de descargas.



Aunque no está confirmado por PopCap Games, en varios sitios de venta de juegos en línea aparece listado este fantástico título de "tower defense", que saldría a la venta el 16 de Septiembre. Aún no alcanzamos a imaginar cómo será el sistema de control, habida cuenta de que la versión de PC usa el combo teclado/mouse, mientras que la de iPhone, se vale de la pantalla táctil para hacer de este título un verdadero vicio.

NOTA: FAREH
UN EXPERTO EN LA DS
TE CUENTA LO QUE LE PARECE

TECNOLOGÍA

LO MÁS ELITISTA QUE PODÉS
ENCONTRAR EN PLÁSTICO Y SILICIO

DSi XL

LO BUENO, AHORA TAMBIÉN EN FRASCO GRANDE

Cuando todo el mundo comenzaba a imaginar que a Nintendo se le estaban acabando las ideas para su ultra famosa portátil, la empresa sorprendió con el anuncio de la DSi XL, un modelo de portátil que cuenta con la principal particularidad de ser grande, mucho más grande de lo que nos podemos imaginar como estándar para una portátil. Con tantas diferencias a nivel práctico, resulta necesario analizar la consola, a fin de determinar ventajas y desventajas, y conveniencia a la hora de pensar esta compra.

CARACTERISTICAS TECNICAS

Hay que decir que, a nivel técnico, estamos en presencia de una DSi, con sus mismas características de hardware, y hasta la misma ubicación en la mayoría de sus botones y conectores. Los juegos, por supuesto, también son los mismos, por lo que hay que buscar sus diferencias en las comodidades que ofrece para el público principal al que apunta la consola, que podría definirse como personas con problemas visuales, de edad, o aquellos que no sacan a la portátil de sus casas, y a quienes la pantalla de mayores dimensiones les representa una mejora en su juego.

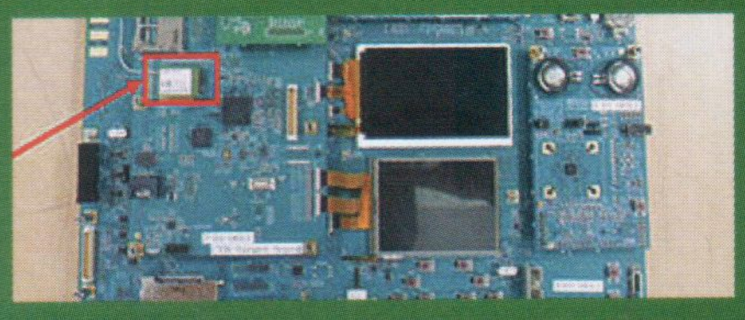
Radica entonces en su pantalla la principal diferencia, aunque no existe nada nuevo en ella, solamente se trata de una más grande, en donde cada pixel de los 256x192 que componen cada pantalla es de un tamaño mayor. Esto significa que, a pesar de que todo se ve mas grande, no se percibe una mayor definición, al contrario, las imágenes resultan menos definidas y más borrosas debido a su tamaño.

Una gran mejora se produjo, como suele ser costumbre modelo tras modelo, en su autonomía, la cual ahora ofrece más de 5 horas de juegos ininterrumpido con la pantalla a su máximo de brillo gracias a su batería de 1050mAh.

El sonido es otro aspecto a destacar, ya que Nintendo ha mejorado sobremanera este apartado, logrando una consola portátil que suena realmente bien, y que no presenta ningún tipo de restricciones a la hora de elevar el volumen al máximo, logrando además una fuente de sonido que puede servir para sonorizar ambientes pequeños y medianos.

EL FUTURO DEL OLED
Samsung anunció que comenzará a probar con pantallas Oled de 42 pulgadas a fines de año, para venderlas durante el 2011, mientras que LG y Sony todavía se muestran reacias a implementar la tecnología.

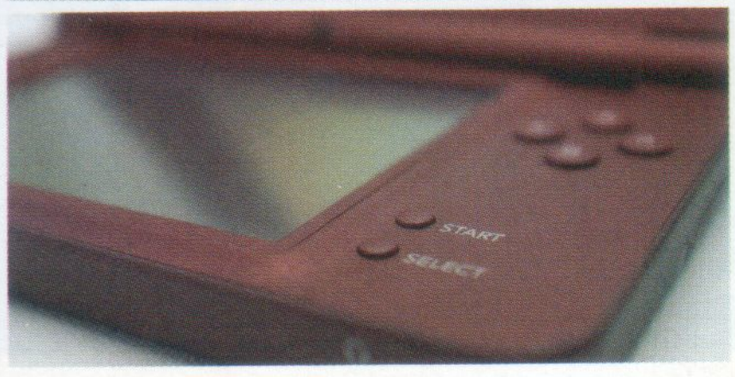
¿ES O NO ES?
Mientras que el presi de Nintendo asegura que 3DS no es el nombre definitivo de la nueva portátil, la empresa ha registrado los nombres N3DS, 3DSPlay y 3DSWare.



LUZ INTELIGENTE
Un grupo de científicos chinos desarrolló una tecnología que permite transferir datos a través de luces LED, a una velocidad de 2Mbps.

FORMA
A nivel de diseño, es simplemente una DSi con mayores medidas, aunque se siente más sólida que sus contrapartes menores, debido también a su mayor peso. Una diferencia radica en su superficie, que ahora cuenta con una capa de acrílico brillosa. Al abrir la consola, únicamente notamos como diferencia contrastante, la ubicación de 7 agujeros para el sonido estéreo, lo que ayuda a una mejor definición en el mismo.
El stylus también resulta de mayor tamaño, lo que también acompaña al sector demográfico al que apunta el producto. Además se incluye un Stylus extra, del tamaño de una lapicera.

COMO SE SIENTE
DSi XL es una consola cómoda para sostener, sobre todos si poseemos manos grandes. Es sin embargo, una portátil casi hogareña, ya que llevarla en el bolsillo de un jean o una campera resulta poco práctico debido a su gran tamaño, aunque aquellos que sean testarudos, tampoco tendrán inconvenientes en guardarla en un bolsillo, y ni que hablar de los viajes, en donde la portátil puede ser fácilmente acarreada en un bolso pequeño o mochila sin ningún problema.
A la hora de jugar, no existen realmente consideraciones dignas de mencionar, ya que resulta exactamente igual a sus predecesoras, con la misma disposición y ubicación de sus botones, y los videojuegos son los mismos, lo que hace que la experiencia no difiera en nada de lo anteriormente visto.
Los bordes de la consola son mucho más redondeados, lo que favorece a que se sienta mucho más cómoda, principalmente luego de extensas sesiones que siempre terminan generando algún tipo de dolor en las manos, y esto, en conjunto con su forma sólida, hace que sin mucho esfuerzo DSi XL se transforme en la portátil más cómoda que hayamos podido jugar.



La portátil vendió 103.000 unidades en sus primeros dos días en Japón, logrando cifras similares a las del anterior modelo, DSi.

CONSIDERACIONES GENERALES
Por lo anteriormente expresado, debería quedar en claro que DSi XL es una consola que solamente puede ser recomendada a aquellos que no tengan alguna de las anteriores versiones de DS, o que necesiten de una pantalla de mayor tamaño para poder leer textos o distinguir lo que sucede en pantalla, o simplemente no tengan intenciones de sacar a la portátil de sus casas. Todos aquellos que estén meditando en cambiar a su actual DS, DS Lite o DSi por este nuevo modelo XL, deberían abstenerse de tal decisión, ya que se encontrarán con un producto con muy pocas diferencias como para justificar la compra.

ANALISIS

TODAS LAS NOVEDADES EN FICHINES, ANALIZADAS SIN CONCESIONES

LOST PLANET 2

¿ÁNGEL O DEMONIO?

GÉNERO ACCIÓN EN 3RA PERSONA **COMPAÑÍA** CAPCOM **DISTRIBUCIÓN** CAPCOM
SITIO LOSTPLANET2GAME.COM **MULTIJUGADOR** HASTA 4 JUGADORES [360/PS3]

↑ ALTÍSIMOS VALORES DE PRODUCCIÓN. LAS MODALIDADES EN LÍNEA. MÁS GRANDE Y LUJOSO QUE SU PREDECESOR. ALGUNOS SEGMENTOS RESULTAN BASTANTE ENTRETENIDOS.

↓ SUCESIÓN DE PEQUEÑOS, PERO IMPORTANTES, ERRORES DE DISEÑO. INT. ART. DEFECTUOSA. AUSENCIA DE UNA HISTORIA CONTUNDENTE.

6.5
OTRA VEZ SERÁ

EL ANÁLISIS CORRESPONDE A LA VERSIÓN DE CONSOLAS. LA DE PC, QUE SALIÓ MÁS TARDE, SERÁ ANALIZADA EL MES PRÓXIMO

En los momentos previos a escribir esta nota ya habían sido publicadas en distintas páginas de Internet –muy prestigiosas todas ellas-, una serie de artículos relacionados con Lost Planet 2. Casi unánime fue la decisión de los distintos redactores al momento de criticar con extrema dureza distintos aspectos de esta nueva producción de Capcom, llegándose incluso a calificarla con puntajes inferiores a los seis puntos. Se darán cuenta cuán grande fue nuestra sorpresa, ya que veníamos esperando con ansias esta secuela, y la aparición de comentarios tan negativos chocaba un poco con las expectativas generalizadas. Finalmente llegó la hora de probar en vivo y en directo lo que Lost Planet 2 tiene para ofrecer, y hemos llegado a la conclusión de que se trata, efectivamente, de una gran decepción en líneas generales. Sin embargo hay varios detalles para recalcar e ir desmenuzando, no todos ellos negativos.

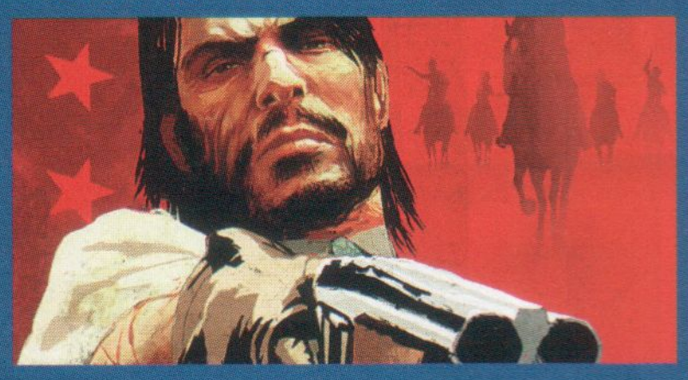
La primera gran ausencia en esta segunda parte es la de una historia decente. Basta decir que el guión sitúa al jugador unos diez años después de los acontecimientos narrados en el título original, cambios climatológicos y guerras civiles de por medio. Hay una gran corporación como enemigo a derrotar, y un sinnúmero de monstruosos enemigos. Desde ya les pedimos disculpas a nuestros lectores, porque en estas pocas líneas hemos dado a conocer el 90% de la trama argumental. A esta altura del partido, y con superproducciones como Heavy Rain a la venta, resulta imperdonable que algunos desarrolladores releguen la historia a un segundo plano. Ni siquiera hay un desarrollo mínimo en los personajes, tal como sucedía en la primera parte, lo que ya es mucho decir.

Pero pasemos a centrarnos en el apartado jugable, que es quizás el aspecto que más críticas ha recibido por parte de los distintos medios especializados. En pocas palabras, Lost Planet 2 sigue siendo un juego de acción en tercera persona, donde la acción constante –sea a pie o a bordo de unos robots- se combina con algunas etapas de exploración y/o resolución de enigmas más bien mecánicos. La principal innovación en este sentido viene de la mano de la mayor magnitud de cada escenario, así como de los enemigos en general. A lo largo de las misiones que componen la campaña, es necesario derrotar a enormes rivales, que a su vez están ubicados en diversos sectores del planeta, todos ellos muy variados en su estética. La inclusión de un modo cooperativo que soporta hasta cuatro jugadores en línea también merece ser destacada, en virtud de que la aventura adquiere otro color si la disputamos con tres amigos simultáneamente. Y antes de pasar revista a los múltiples errores de producción y diseño que afectan al juego, debemos detenernos en el apartado audiovisual. Es en este sentido donde los desarrolladores se han lucido, dando rienda suelta a toda su creatividad y exprimiendo al máximo el poderío de las distintas plataformas que han recibido su producción.

Ahora bien, se estarán preguntando por qué el puntaje resulta relativamente bajo, si el único defecto mencionado hasta el momento tiene que ver con el argumento. Sin ir más lejos, distintos juegos con una historia inexistente se han llevado puntajes por demás altos. La respuesta no es sencilla, porque Lost Planet 2 se encuentra plagado de pequeños defectos, producto todos ellos de una mala organización de recursos y errores

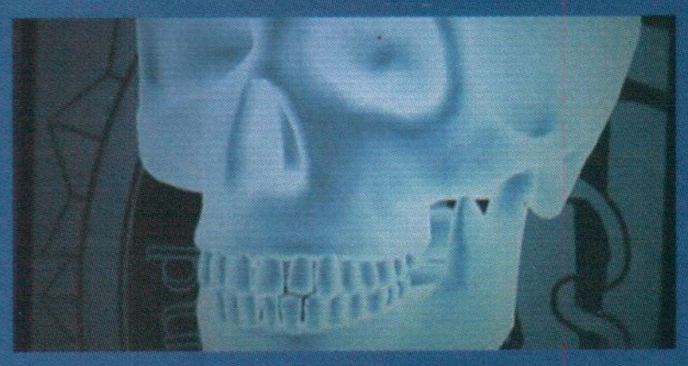
EN EL PROXIMO NUMERO...

RED DEAD REDEMPTION



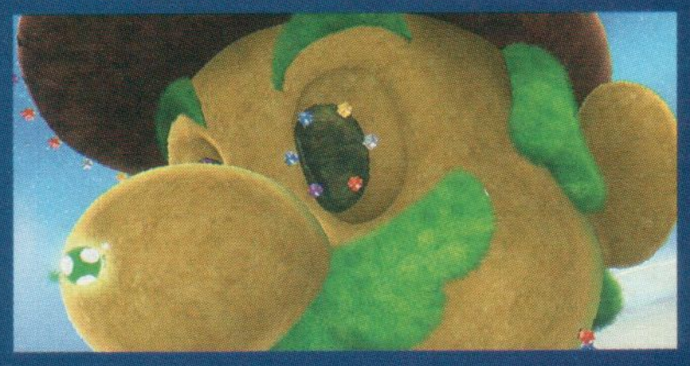
De la mano de los muchachos de Rockstar, se viene el Spaghetti Western más esperado en la historia de los videojuegos.

TRAUMA TEAM

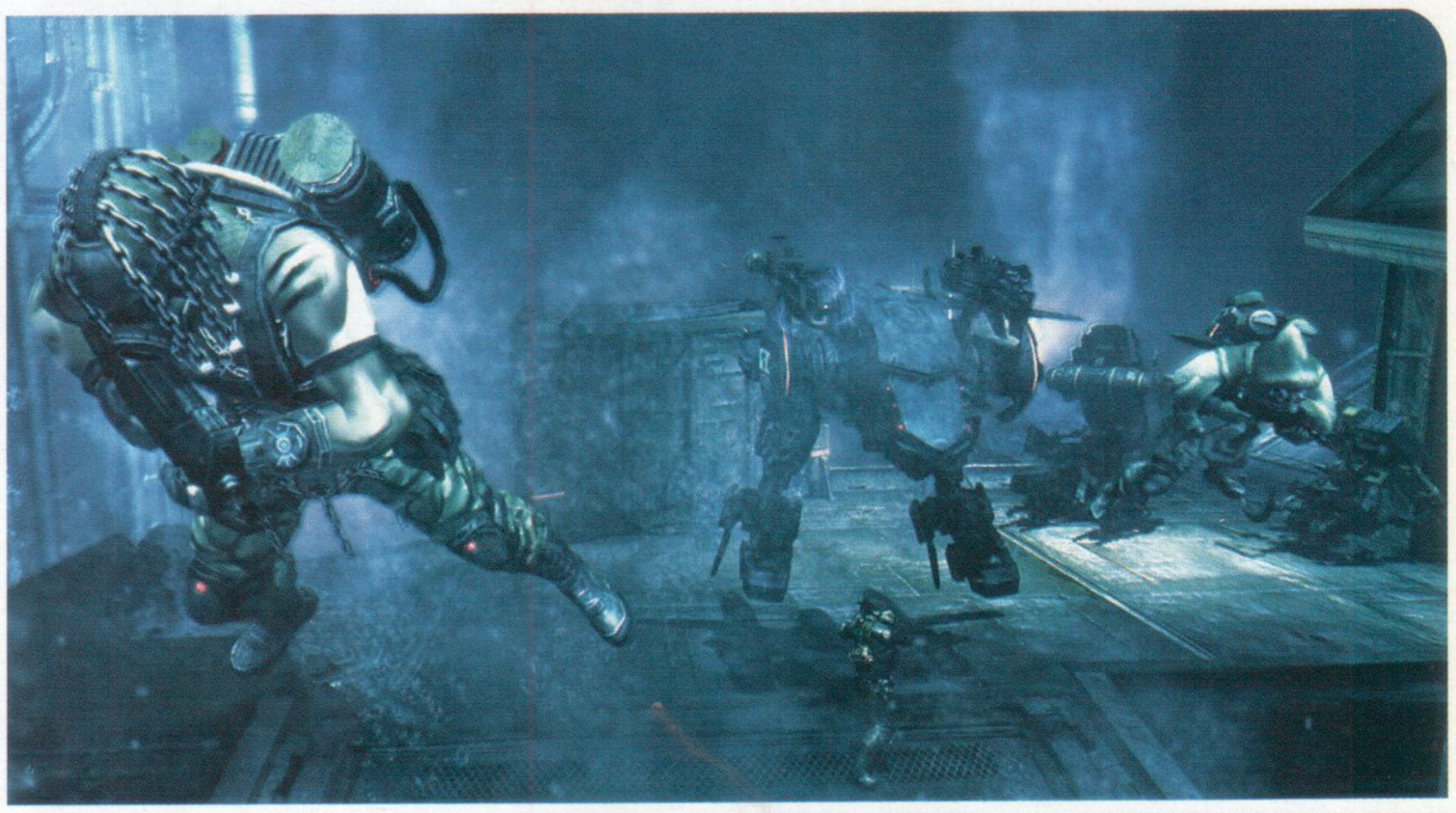


Los fanáticos de Trauma Center ya tienen un producto similar, que expande sus horizontes hacia otras ramas de la medicina.

SUPER MARIO GALAXY 2



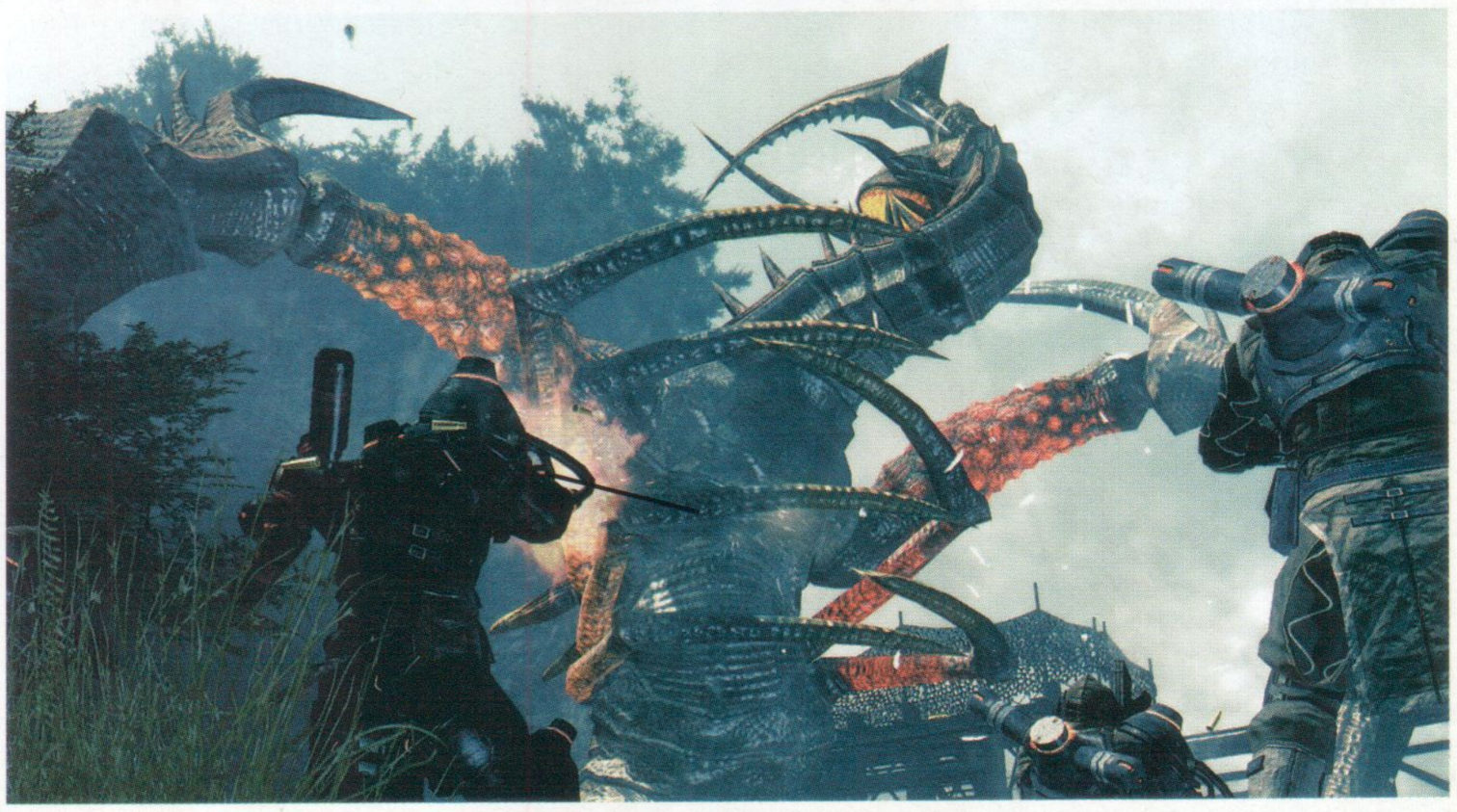
Un mes dulce para la hogareña de Nintendo, en especial gracias a la nueva entrega del plomero más famoso del mundo.

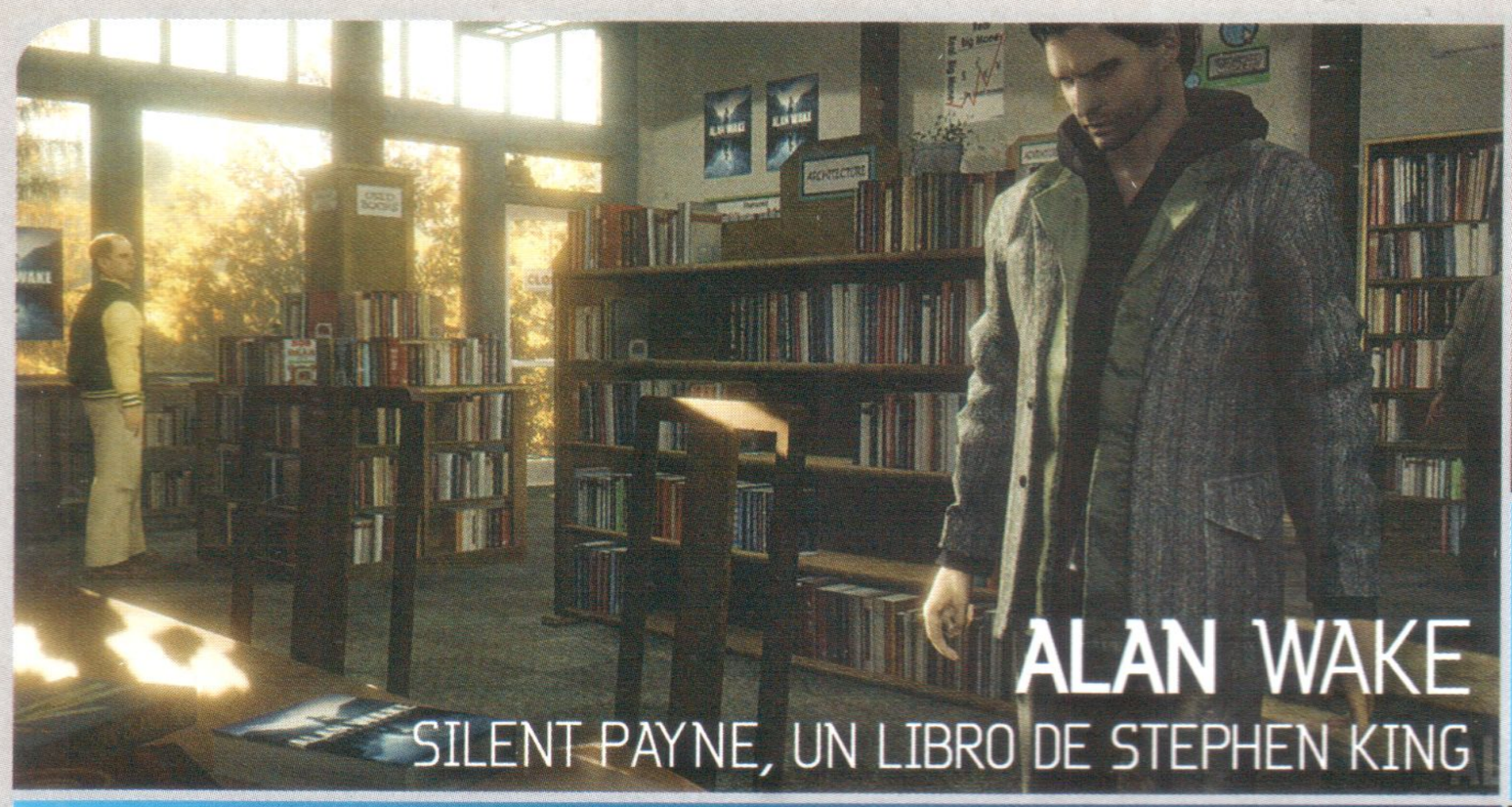


de concepto básicos. En primer lugar –quizás por ser el rasgo defectuoso más visible-, tenemos al pobrísimo diseño de niveles. No nos referimos al apartado estético, sino a la forma carente de sentido en que han sido emplazados los escenarios. A esto hay que sumarle detalles incomprensibles, tales como un sistema de puntos de guardado espantoso, las múltiples trabas para sumarse a una partida cooperativa ya empezada, o la extrema dificultad de algunas secciones concretas. Y hemos dejado a un lado la inteligencia artificial, en virtud de que de inteligente no tiene absolutamente nada. Jugar la aventura en solitario puede llegar a convertirse en un dolor de cabeza, ya que para eliminar a ciertos enemigos finales se requiere una colaboración integral de los cuatro miembros del grupo, algo que la inteligencia artificial no está en condiciones de proveer. ¿Y qué decir de los enemigos? Basta mencionar que resulta paradójico cómo, a pesar de implementar tácticas inteligentes a la hora de atacar, misteriosamente pueden eliminarnos en un abrir y cerrar de ojos.

Resulta complicado otorgarle un puntaje a este niño mimado –y malcriado- de Capcom. A la hora de hacer un balance entre errores y virtudes, el resultado es tan parejo que en definitiva lo que termina salvando las papas del fuego es el modo en línea. No tanto el cooperativo, sino los modos de competencia directa, misteriosamente bien implementados. En cuando a si debemos recomendarles o no esta producción, dependerá mucho de sus gustos personales. Probablemente muchos deseen darle una oportunidad, pero tengan en cuenta que la sumatoria de pequeños –y no tan pequeños- errores puede llegar a oscurecer la experiencia de juego, dejando una sensación bastante ambigua en todos los sentidos. **666**

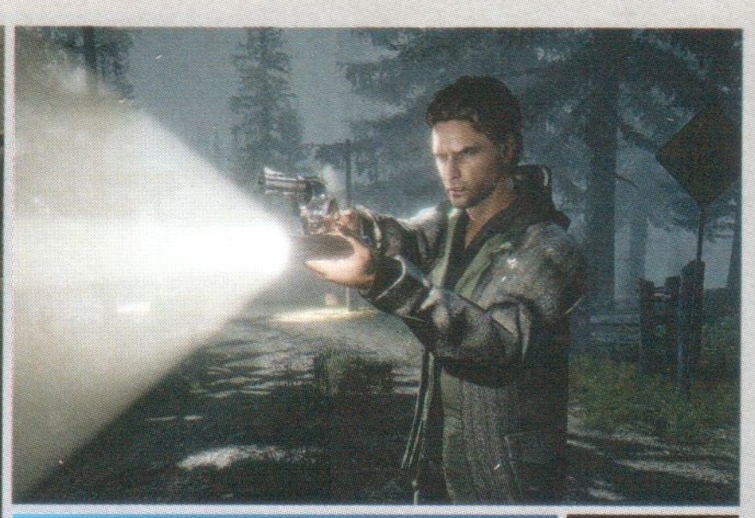
A diferencia del primer juego, Lost Planet 2 logra destacarse fundamentalmente por sus modalidades en línea. Más allá del cooperativo, las distintas opciones para competir en multijugador mejoran de manera considerable una experiencia bastante opacada por múltiples errores de producción.





ALAN WAKE

SILENT PAYNE, UN LIBRO DE STEPHEN KING



↑ ATRAPANTE HISTORIA, EXCELENTE MANERA DE CONTARLA. JUGABILIDAD DESAFIANTE Y ENTRETENIDA. EXCELENTE USO DE ILUMINACIÓN.

↓ REPUGNANTE DISEÑO DE CARAS DE LOS PERSONAJES, SECUENCIAS DE PUZLES Y DE MANEJO BIEN FEAS. ALAN PUEDE SALTAR, PERO NO SIRVE PARA NADA.

8.0
DESPABILADO

GÉNERO TERROR/ACCIÓN EN 3ª PERSONA **COMPAÑÍA** REMEDY **DISTRIBUCIÓN** MICROSOFT GAME STUDIO **SITIO** ALANWAKE.COM **MULTIJUGADOR** NO POSEE

[360]

LOS DESARROLLADORES RECONOCEN HABERSE INSPIRADO EN SERIES COMO TWIN PEAKS O LOST, Y EN LA OBRA DE STEPHEN KING.

Remedy no la tenía fácil con Alan Wake. A su extensísimo tiempo de desarrollo, que superaba los 4 años, se le sumaba el hecho de poseer dos elementos que no cuajaban mucho, al menos a priori, un argumento de terror y suspenso y una jugabilidad de acción pura, digna de la creación previa del estudio, Max Payne. Ahora que el juego ya está entre nosotros estamos en condiciones de decir que la espera valió la pena.

El protagonista, quién le da nombre al juego, es un exitoso autor de novelas de terror, que no puede encontrar inspiración para volver a escribir, al mismo tiempo que es acechado por recurrentes pesadillas en la que es perseguido por criaturas sobrenaturales a las que sólo puede repeler con luz. Para sacarse estos malos espíritus de la cabeza, su esposa Alice lo lleva de vacaciones a Bright Falls, un pueblito a orillas de un lago. Pero ni bien llegan allí, Alice es atacada por una fuerza sobrenatural, que la arroja al lago. Alan se tira al agua en su ayuda, pero antes de caer en el lago, despierta en el medio de un camino, con su auto chocado, y su cabeza llena de preguntas. ¿Cómo llegó hasta ahí? ¿Dónde está Alice? ¿Quién o qué se la llevó? Estos interrogantes y muchos otros son el motor principal por el que corre el juego, un argumento lleno de intriga y terror, aunque no muy original (100 % "homenaje" a Stephen King), pero muy bien contado. La historia de Alan Wake podría haberse aplicado a una aventura gráfica o un "survival" como Silent Hill, pero acá la cosa se define a los tiros. A lo largo de sus seis episodios recorremos largos y lineales escenarios en donde Alan tiene que ir escapando de los Taken, ciudadanos de Bright Falls poseídos por una fuerza demoníaca. Si bien contamos con pistolas y escopetas para defendernos, la principal arma que tenemos es una linterna, ya que la luz repele la oscuridad que posee a estos Taken, y una vez que los despojamos completamente de ella, mediante un efecto de explosión lumínica, los podemos bajar a tiros. El problema recae en que la linterna necesita pilas para funcionar, y una vez que se acaban somos presa de la oscuridad, por lo que tenemos que cambiarlas para seguir utilizándola.

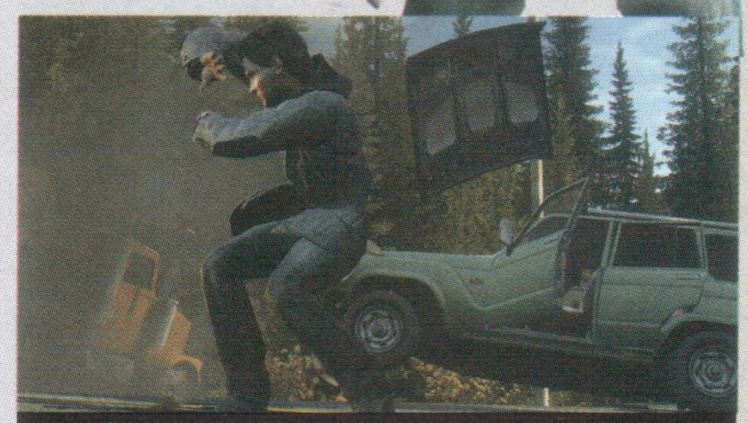
El juego logra meternos de lleno dentro de la historia implementando en las escenas cinemáticas una estética digna de las series yanquis. De hecho, cada vez que empezamos un episodio nuevo aparece un cartel con la frase "Previously on Alan Wake".

Las escenas de acción son muy buenas gracias al manejo de la luz y lo desafiante que es enfrentar a los Taken, ya que nos arrojan de todo (por ejemplo, hachas y hoces) y soportan bastante daño, el cual infligimos principalmente con una pistola, un lanza bengalas y una escopeta.

También nos vamos a topar con cuervos y objetos poseídos de distinto tamaño, desde barriles hasta autos, que eliminaremos apuntando con la linterna por unos segundos. En líneas generales, la jugabilidad no defrauda, más allá de alguna que otra secuencia, como puzles simplones y escenas de conducción, desarrolladas con cero onda, además del defectuoso sistema de salto del protagonista.

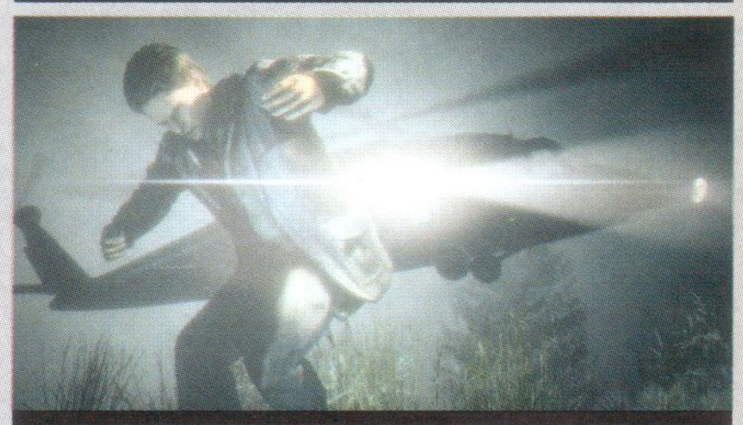
Gráficamente, Alan Wake sorprende principalmente por el manejo de luces y sombras, de lo mejor que vimos en mucho tiempo, que muestran un marcado paso de la noche al día. Este clima de opresión y penumbra le dan al título un toque único, que realmente logra meternos de lleno en todo lo que propone. Es una lástima que no se le haya puesto el mismo empeño para modelar las caras de los personajes, que lucen decididamente feas, aunque Remedy promete solucionar esto con un futuro paquete descargable.

Más allá de algunos baches en el camino, Alan Wake es un juego sólido, que logra entretenernos como cualquier juego de acción en tercera persona y asustarnos como en un "survival" estilo Silent Hill. Bien por Remedy y su intención de bancar un proyecto más allá de todo. **Siskosilber**



LAS PÁGINAS DE UN MANUSCRITO QUE NOS REVELAN LA HISTORIA, ESTÁN DISEMINADAS POR TODOS LOS NIVELES

ADEMÁS DE LA LINTERNA, PODEMOS ATACAR A LOS TAKEN CON BENGALAS O GRANADAS DE ESTRUENDO LUMÍNICO



ALAN PUEDE CORRER Y ESQUIVAR, PERO A LA HORA DE SALTAR NO SE LUCE DEMASIADO.

Hablá horas desde tu celular por sólo $0,035 el minuto.

Descarga nooma, te regalamos 50 minutos

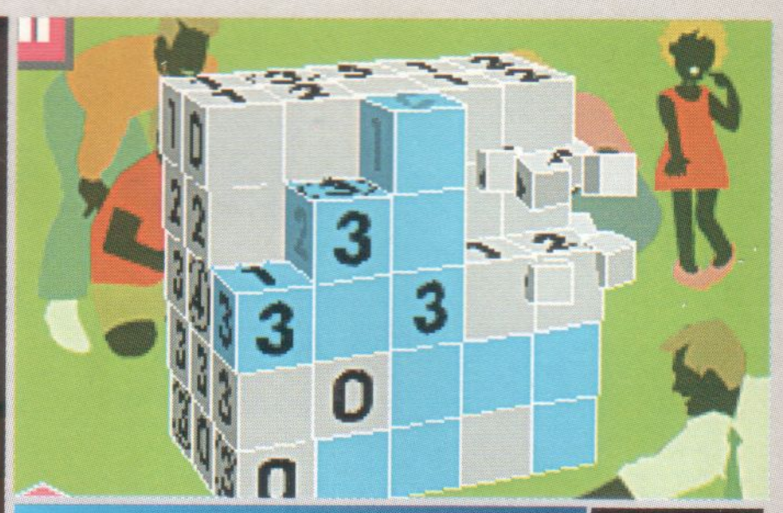
Con nooma no importa donde estés, sólo tenés que conectar tu celular a una red wifi y hablar a muy bajo costo.

Si hay wifi elegís nooma

POWERED BY SION

nooma.com.ar

Promoción válida desde el 01/01/2010 hasta el 30/09/2010 inclusive, únicamente para nuevas altas del servicio Nooma. Sujeto a disponibilidad técnica. La tarifa publicada corresponde al valor del minuto de comunicación, o fracción inferior, para llamadas a líneas fijas del Área Metropolitana de Buenos Aires. Los minutos de comunicación gratuitos promocionales son para realizar llamadas a líneas fijas del Área Metropolitana de Buenos Aires. La tarifa promocionada no incluye: llamadas a Internet Gratis, llamadas masivas, audio texto, cobro revertido, servicio de operadora, servicios de valor agregado sobre numeración geográfica y no geográfica, tiempo en el aire para llamadas a líneas de telefonía móvil, chat telefónicos, ni el valor del Calling Party Pays (CPP) en caso de llamadas a líneas de telefonía móvil. * . Términos y condiciones de contratación publicadas en el sitio de Internet www.nooma.com.ar. Sion S.A. - Virrey Olaguer y Feliú 2437 - Ciudad de Buenos Aires - Tel: 4115-2500 - CUIT 30-69007604-3.



PICROSS 3D

UNA EXCUSA PARA ABANDONAR EL RIFLE POR UN RATO

↑ ADICTIVO Y COMPLEJO COMO POCOS. UNA ADAPTACIÓN TRIDIMENSIONAL PERFECTA. FANTÁSTICOS TUTORIALES.

↓ LA PRESENTACIÓN GRÁFICA QUIZÁS NO SEA LA MÁS LLAMATIVA. ALGÚN MODO EXTRA NO HUBIERA ESTADO DE MÁS.

9.0
EXCELENTE

GÉNERO PUZLE **COMPAÑÍA** HAL LABORATORY **DISTRIBUCIÓN** NINTENDO
SITIO WWW.PICROSS3D.COM **MULTIJUGADOR** INTERCAMBIO DE PUZLES EN LÍNEA

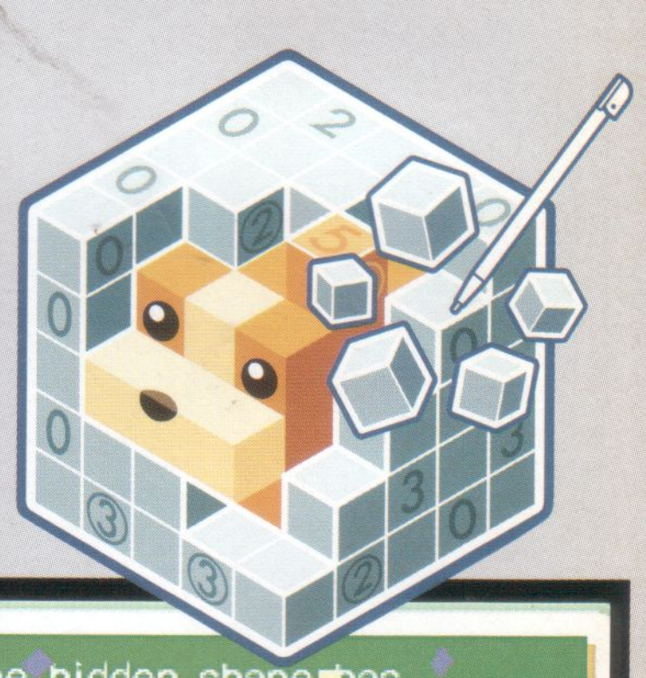
[DS]

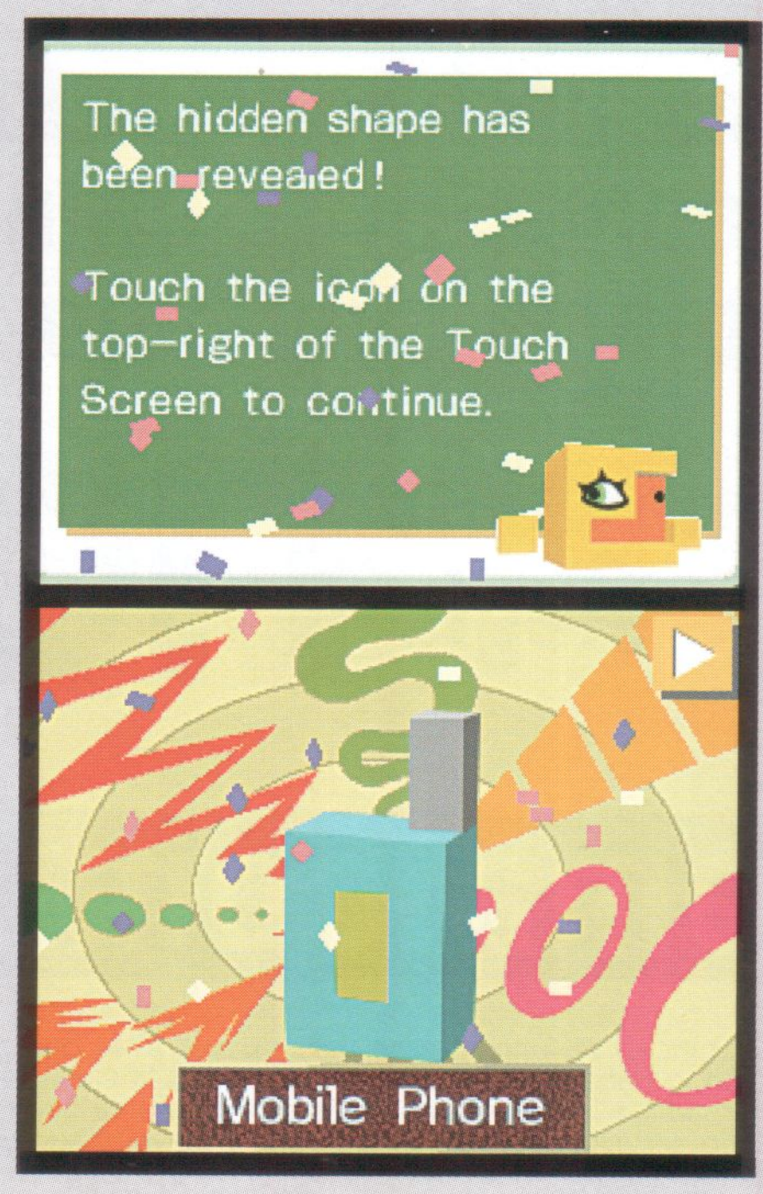
SE DICE QUE LA MECÁNICA DEL JUEGO FUE CREADA EN EL MISMO AÑO POR DOS PERSONAS DISTINTAS SIN NINGUNA CONEXIÓN PREVIA

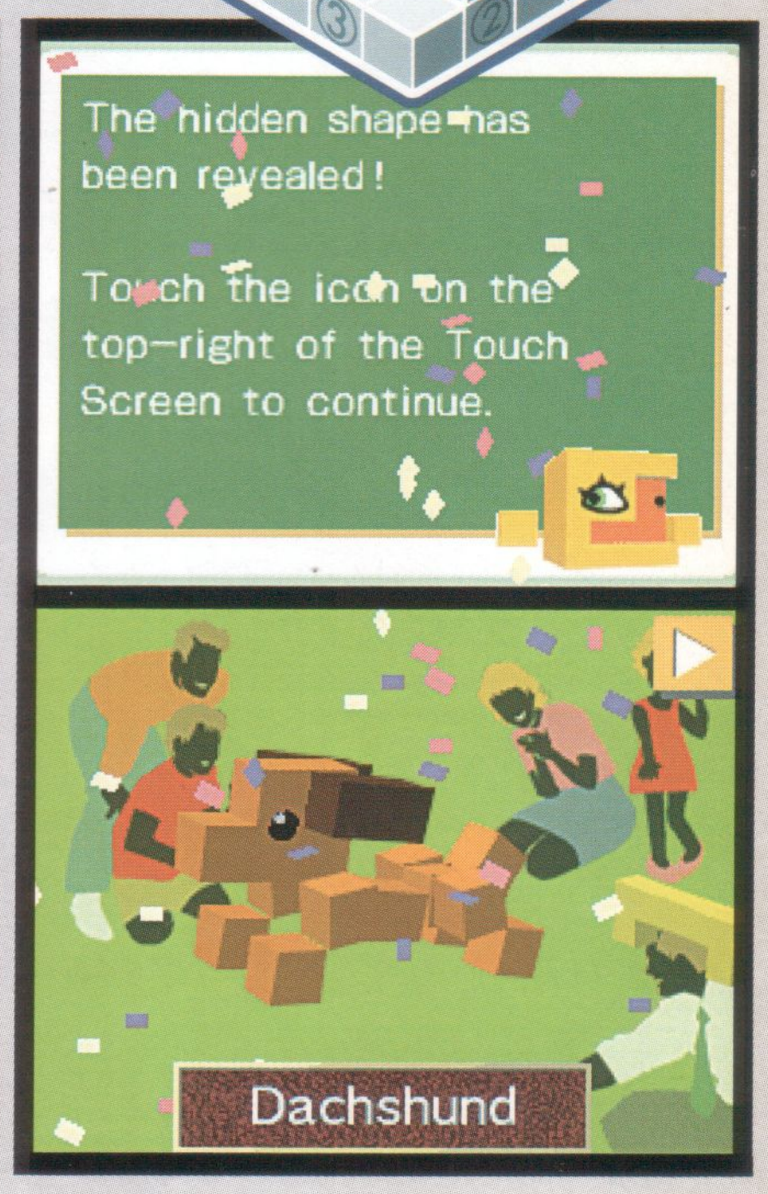
Recordamos que hace ya unos años, una señorita amiga de la Editorial, nos preguntó cuáles eran los mejores juegos disponibles para Nintendo DS. Inmediatamente comenzamos a recomendarle los clásicos, tales como Mario Kart DS, Kirby, o la divertidísima saga Phoenix Wright. Sin embargo, en un momento a alguien se le ocurrió recomendar Picross, un producto perteneciente al género puzle, creado en Japón y cuya mecánica no resultaba del todo atractiva para el típico jugador latinoamericano. Fue así como muchos en la redacción decidimos darle una oportunidad a Picross DS, y terminamos fanatizados a las pocas horas. Pero esto en definitiva es un dato aislado, ya que el éxito conseguido a nivel mundial dio la pauta para la creación de una secuela tridimensional que ahora tenemos entre nosotros, y que es tan elegante, entretenida y profunda como la anterior. Antes de analizar las características propias de Picross 3D, debemos hablar un poco del sistema de juego, y de cómo ha sido trasladado a las tres dimensiones. Básicamente se nos presenta un prisma rectangular, compuesto de pequeños cubos, algunos de los cuales están acompañados de un número. Lo que deberá hacer el jugador es ir picando –o descartando- aquellos cubos que estén de más y pintando los que correspondan, para así formar una figura escondida tras la sucesión de cubos que conforman el prisma. Cada número hace las veces de indicación con respecto a la cantidad de cubos necesarios para formar la figura en un determinado sector, algo similar a lo visto en el clásico Buscaminas de Windows. La explicación resulta un tanto confusa, por lo que la mejor forma de aprender a manejar la lógica imperante en Picross es jugando. Antes de comenzar la partida aparece la posibilidad de realizar una serie de tutoriales muy completos y explicativos, que orientarán al novato en un esquema complejo de movida, pero muy gratificante a futuro.

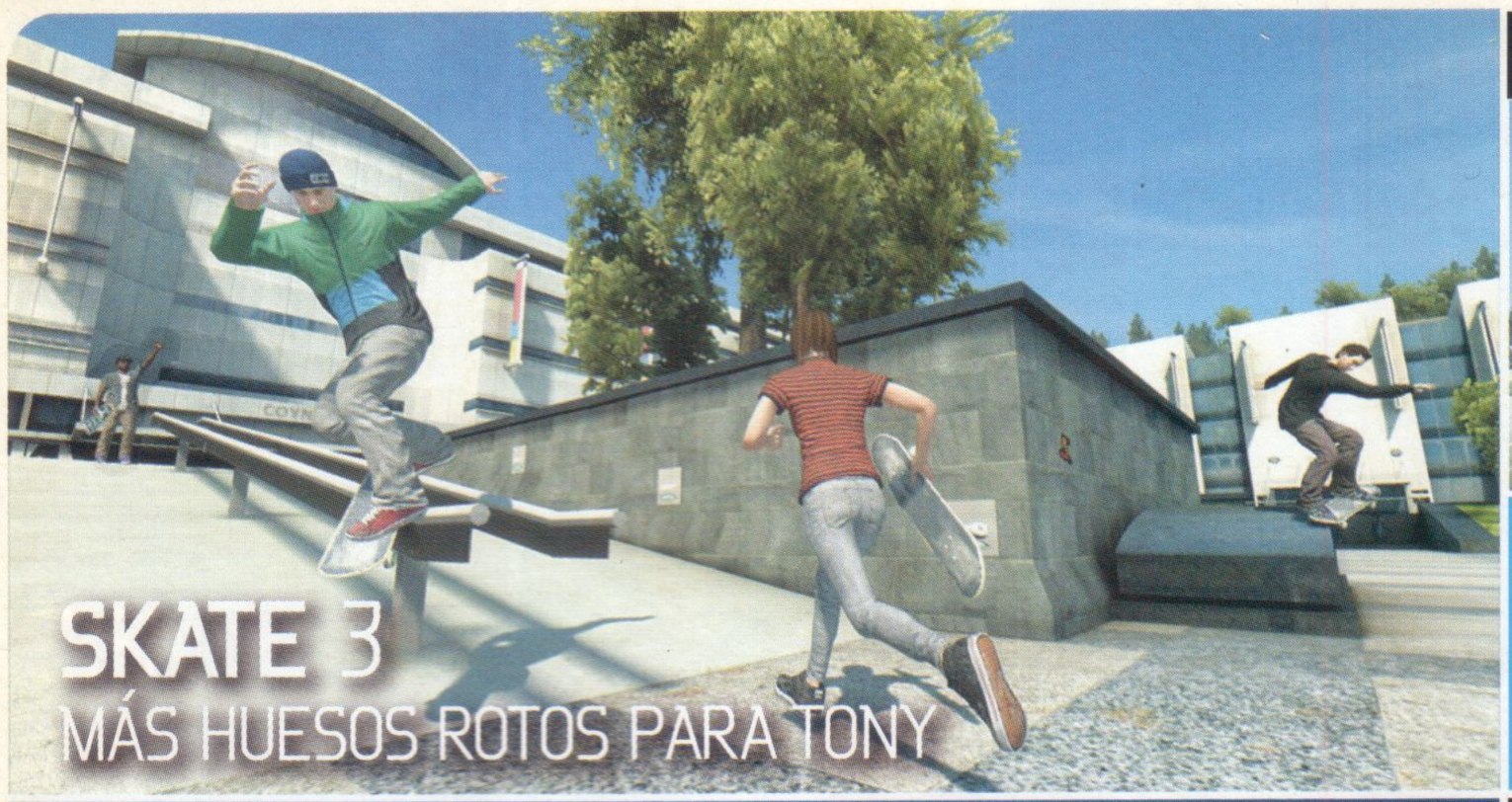
Como bien dijimos, la idea principal es la de descubrir una figura oculta entre los cubos y formada también por cubos. En total el juego proporciona más de 350 puzles distintos, con un grado de dificultad ascendente, por lo que si logran agarrarle la mano al asunto tendrán opciones suficientes como para entretenerse durante un largo rato. La mecánica pareciera un tanto engorrosa en un principio, pero Picross 3D termina convirtiéndose en un juego adictivo como pocos. Además, se incorpora una modalidad para crear los propios puzles, debiendo el usuario únicamente concentrarse en modelar las figuras, ya que las numeraciones se asignan automáticamente. Algunos podrán criticar la ausencia de alguna opción extra, o la simpleza gráfica general, pero nosotros les aseguramos que resulta imposible aburrirse con este título. Ideal para todo tipo de jugadores, ya sea que tengan diez años, veinte, o cuarenta. **666**

Además de los 350 niveles que componen el modo principal del juego –y que incluye algunas interesantes bonificaciones-, es posible compartir escenarios personalizados con usuarios de todas partes del mundo gracias a la conectividad Wi-Fi de la consola.







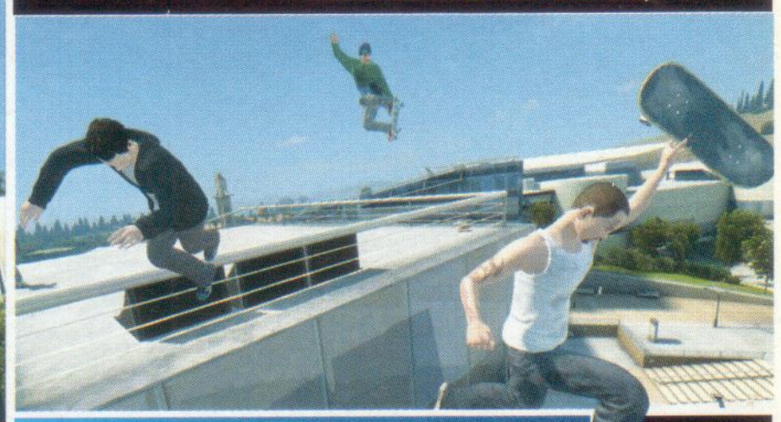


SKATE 3
MÁS HUESOS ROTOS PARA TONY

GÉNERO DEPORTIVO **COMPAÑÍA** EA BLACK BOX **DISTRIBUCIÓN** ELECTRONIC ARTS
SITIO SKATE.EA.COM **MULTIJUGADOR** 8 JUGADORES EN LÍNEA

[PS3/360]

"¡LA DE PASAR POR ARRIBA DEL PUNTAJE NO LA HACE NADIE, PAPÁ!"



↑ UNA NUEVA CIUDAD, CON BRILLO PROPIO. VARIOS AGREGADOS Y MEJORAS EN TODOS LOS ASPECTOS.

↓ LA INT. ART. NO ESTÁ A LA ALTURA DEL RESTO DEL JUEGO. LA MECÁNICA BÁSICA NO HA VARIADO DEMASIADO.

8.0 SOBRE RUEDITAS

UN MAESTRO DEL CINE Y LA TV COMO JASON LEE HA PRESTADO SU VOZ PARA EL JUEGO

Tras no mucha espera con respecto a su anuncio oficial, finalmente tenemos en nuestras manos a la tercera entrega de la saga Skate. Lo cierto es que al tratarse de una franquicia que se renueva año a año, resulta un tanto complicado ofrecer novedades demasiado significativas, lo que en definitiva termina repercutiendo en el producto. Sin embargo, la gente EA Black Box se las ha arreglado para mejorar considerablemente los aspectos defectuosos de la segunda parte y agregar algunas opciones nuevas, haciendo de Skate 3 el mejor juego de skateboarding del mercado. Para quienes hayan disfrutado de las ediciones previas, lo primero que debemos decir es que una nueva ciudad los estará esperando, y que podrá recorrerse sin limitaciones. A su vez, se han incluido dos modalidades nuevas, una orientada a los novatos, mientras que la otra se centra en satisfacer a los expertos. Sin perjuicio de ello, siguen estando disponibles los desafíos, así como un perfeccionado sistema de ejecución de movimientos y un editor de escenarios sencillamente impresionante. Más allá de los fallos, y del hecho de que en esencia la mecánica no ha variado, esta tercera parte resulta muy recomendable, tanto para los fanáticos de la franquicia, como para quienes deseen empezar a conocerla ahora. **666**

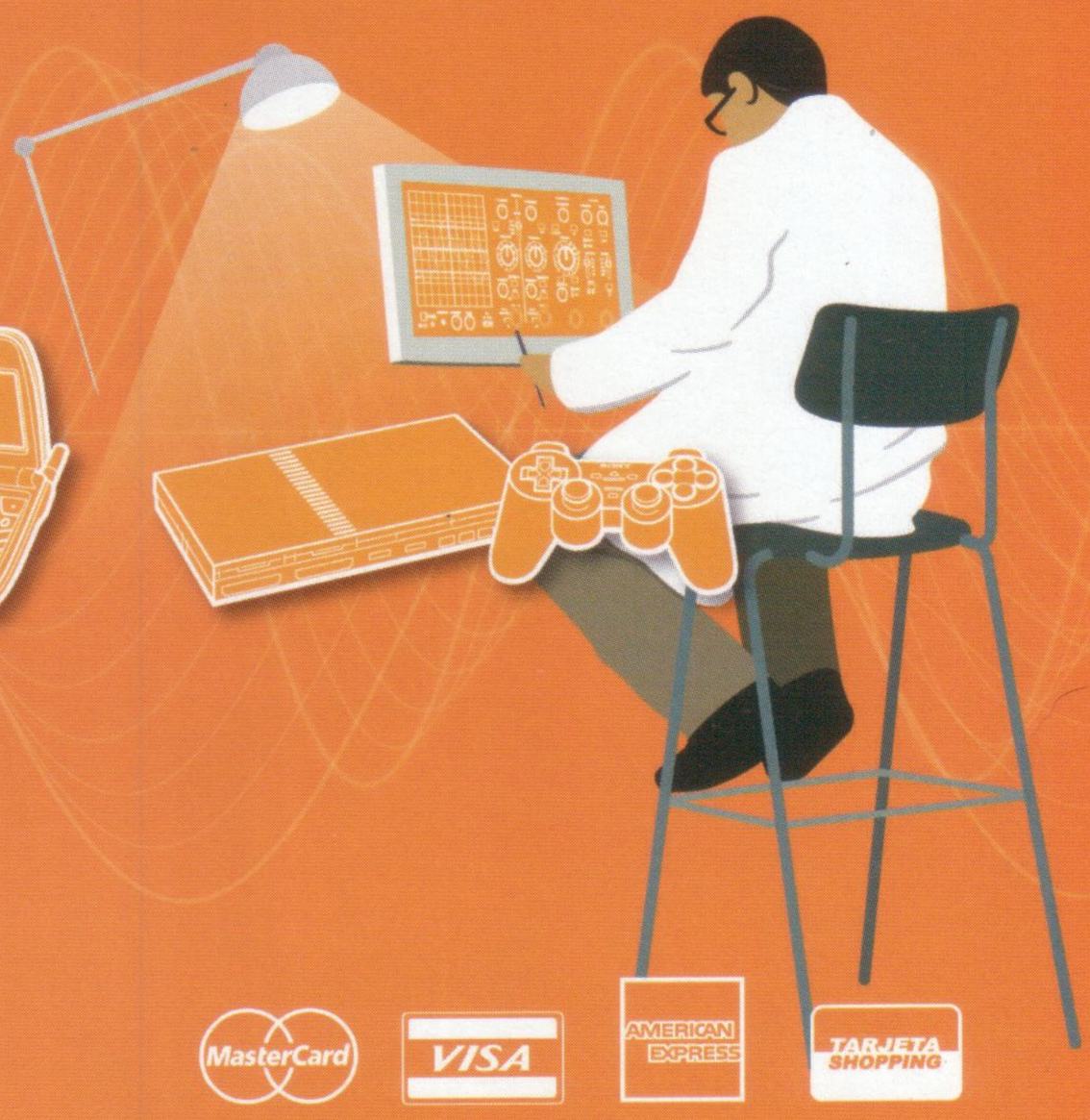
El principal defecto del juego tiene que ver con la inteligencia artificial de los contrincantes, y también de los skaters aliados, quienes muchas veces se quedarán trabados en medio de competiciones, o mismo no ejecutarán maniobras de fácil realización.

SERVICE ONE

BULNES 650 - C1176ABL
BUENOS AIRES - ARGENTINA
TELS: (011) 4865 - 9515 / 4862 - 8649
INFO@SERVICEONE.COM.AR

WWW.SERVICEONE.COM.AR

REPARACIÓN DE DISPOSITIVOS DIGITALES

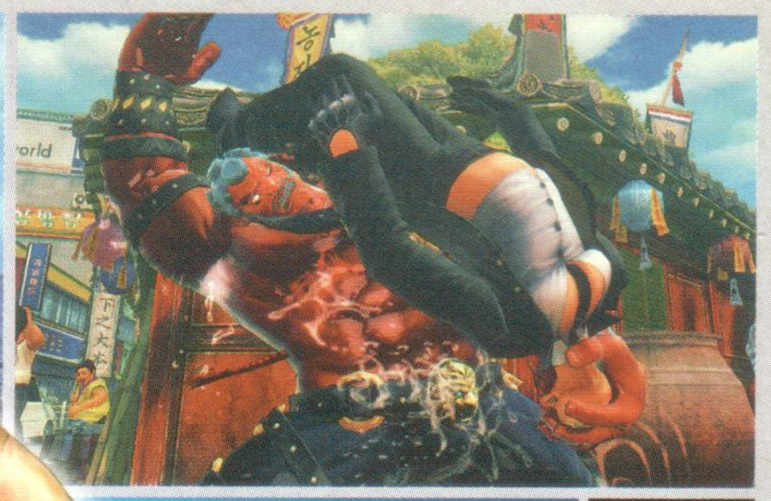


CONSOLAS DE VIDEOJUEGO
COMPUTADORAS PORTÁTILES
REPRODUCTORES MP3 Y MP4
CÁMARAS DIGITALES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS TARJETA SHOPPING

SUPER STREET FIGHTER IV

MÁS ROBUSTO, MÁS BARATO... ¿MÁS DE LO MISMO?



MONTONES DE PERSONAJES NUEVOS. MÁS BALANCEADO, Y CON UN BUEN NÚMERO DE MEJORAS EN LA EXPERIENCIA EN LINEA.

LAS MODALIDADES SINGLE PLAYER SIGUEN SIN ESTAR A LA ALTURA DE OTROS TÍTULOS. ALGUNAS OMISIONES INJUSTIFICADAS.

8.5
LA PELEA

GÉNERO PELEA **COMPAÑÍA** DIMPS/CAPCOM **DISTRIBUCIÓN** CAPCOM
SITIO STREETFIGHTER.COM/US **MULTIJUGADOR** 2 JUGADORES CON SOPORTE EN LINEA **[PS3/360]**

VUELVEN LOS ESCENARIOS EN LOS QUE DEBÍAN DESTRUIRSE BARRILES Y VEHÍCULOS.

El pasado año fue lanzado al mercado el genial Street Fighter IV, la cuarta parte de una de las franquicias más representativas dentro del universo de los videojuegos, y que tras casi una década de ausencia supo renovar el género de peleas bidimensionales. Y más allá de que algunos problemas mínimos del juego podrían haberse solucionado a través de contenido descargable, los desarrolladores no tardaron en anunciar una nueva versión de su videojuego. Nos referimos obviamente a Super Street Fighter IV, producto que tenemos en nuestras manos tras haber probado durante varios días en la redacción. Pero... ¿Ofrece algo lo suficientemente novedoso como para volver a comprar un producto, por más que en el mercado pueda conseguirse por tan sólo 40 dólares? Al final de la nota, la respuesta.

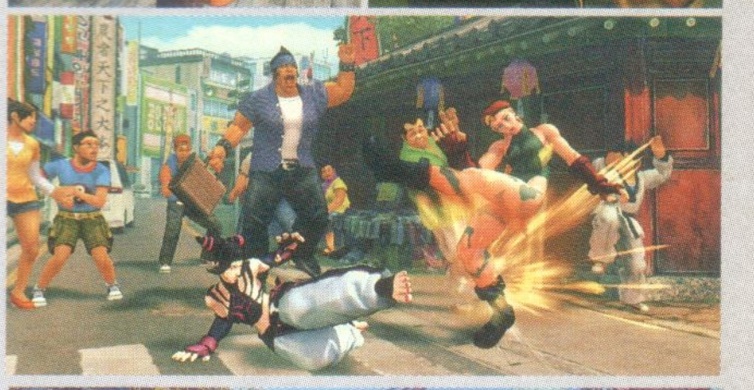
La primera novedad que todos venían destacando, y para la que se gastaron hojas y hojas de papel en las distintas publicaciones especializadas, tiene que ver con el número de personajes. No porque anteriormente eran pocos los disponibles, sino porque a los ya existentes se agregan otros diez, siendo dos de ellos debutantes en la franquicia. No sólo eso, sino que ya estarán todos habilitados desde el vamos, sin necesidad de tener que recorrer las diversas modalidades para acceder a ellos. Esto beneficia al usuario experto, quien ya debe conocer hasta el hartazgo las distintas posibilidades para un solo jugador, y queriendo concentrarse pura y exclusivamente en los combates en línea. Dicho todo esto, surge el interrogante acerca de sí efectivamente se pudo lograr un balance entre todos los combatientes, tarea para nada sencilla de lograr si tenemos en cuenta la gran cantidad de personajes nuevos.

El nuevo canal de repeticiones funciona a la perfección, permitiendo el rápido acceso y almacenamiento de los combates más interesantes y las ejecuciones de movimientos especiales más complicadas de realizar.

Técnicamente el juego no fue mejorado, más allá de algunos retoques particulares, el agrgado de dos escenarios nuevos, y una mayor variedad en el aspecto sonoro.

La respuesta, a priori, parece ser positiva. Muchos de los protagonistas más poderosos han sido "rebajados" en sus cualidades, sucediendo lo inverso con aquellos menos competitivos. La novedad de haberse agregado un movimiento ultra más para cada luchador no afecta negativamente el balance, sino que agrega un poco más de variedad al asunto.

Otra de las falencias que merecía una solución de raíz tenía que ver con las posibilidades y opciones en línea. No porque el juego funcionase mal o lento, sino por otros dos motivos. El primero tenía que ver con la escasa cantidad de modalidades y escasa posibilidad de configurar las salas. Esto ha sido resuelto con la introducción de dos interesantísimos modos que, si bien no son para nada innovadores, funcionan a la perfección. Hasta aquí todo muy bien, pero ciertas carencias y omisiones no terminan de cerrarnos. Una de ellas tiene que ver con el esperado "Tournament Mode", que recién podremos disfrutar a mediados de junio a través de contenido descargable. Si bien es una estrategia de mercado interesante, lo cierto es que tal omisión representa un pecado importante. Por otro lado, más allá de los retoques y las mínimas inclusiones, la jugabilidad no ha variado. Se trata del mismo producto, con la misma esencia, e incluso con las mismas –no del todo interesantes- historias del modo Arcade. Pero más allá de todo eso, Super Street Fighter IV es un producto sólido, recomendadísimo para quienes no disfrutaron de la primera versión, e interesante para los fanáticos que deseen seguir compitiendo en multijugador. **666**



DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

OTRA VEZ LA BURRA AL TRIGO

GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** VOLATILE GAMES **DISTRIBUCIÓN** NAMCO BANDAI
SITIO WWW.DEADTORIGHTS.COM **MULTIJUGADOR** NO POSEE

[PS3/360]

FAMOSO PERRO CON VISTA DE RAYOS X

↑ NUESTRO PERRO. LA VARIEDAD DE ATAQUES.

↓ NIVELES LINEALES. OBJETIVOS NULOS. UNA REPETICIÓN DE MECÁNICA TRAS OTRA.

5.5
FEITO

UNA GUERRA ENTRE TRÍADAS EN LA QUE DEBEREMOS TOMAR PARTIDO MATANDO A TODO EL QUE SE CRUCE EN NUESTRO CAMINO.

Al analizar un nuevo título, por más de que éste provenga de una franquicia que no se caracterizó por tener grandes exponentes, siempre tenemos la ilusión de que sea el eslabón perdido, pero Dead To Rights: Retribution nos recuerda que las franquicias malas nunca podrán aspirar a nada mejor.

Retribution vuelve a intentar con la fórmula de policía malo/perro feroz, y nada hace por quitarnos de la monotonía de realizar una y otra vez los mismos movimientos. El juego se resume a eso: matar y matar hasta llegar al final del nivel. Ha habido juegos que han sabido hacer de esto un arte, pero el problema aquí es que no encontramos escenarios soberbios, o una historia atrapante que nos haga querer seguir jugando luego de un par de horas. Lo mejor quizás sea la variedad de ataques por realizar, aunque a pesar de esto, el sistema de combate no se siente demasiado intuitivo. Los mejores momentos son sin lugar a dudas aquellos en que optamos por utilizar a nuestro perro, Shadow, con especial énfasis en los niveles en los que tomamos control del can, pasando a una jugabilidad clásica de sigilo.

Lamentablemente, la repetitividad, linealidad, y falta de creatividad es una constante en todo el título, y lo que nos hace olvidar muy rápidamente que alguna vez llegamos a tener algo de esperanzas.

Fareh

8.0
PARADISÍACO

↑ AMPLIAS POSIBILIDADES DE EXPLORACIÓN. VARIEDAD DE LOCACIONES. VIDA MARINA BELLAMENTE RECREADA. BUEN ARGUMENTO Y JUGABILIDAD.

↓ ALGUNOS PROBLEMAS DE CÁMARA. NO SE PUEDE SALVAR EL PROGRESO DE LAS INMERSIONES MULTIJUGADOR.

ENDLESS OCEAN: BLUE WORLD

CAVIAR PARA NUESTRA WII

LA EXPLORACIÓN DEL AMAZONAS DEPARA UN ENCUENTRO CON UNO DE LOS PECES DE AGUA DULCE MÁS GRANDES DEL MUNDO, EL PIRARUCÚ

GÉNERO AVENTURA **COMPAÑÍA** ARIKA **DISTRIBUCIÓN** NINTENDO
SITIO NINTENDO.COM **MULTIJUGADOR** 2 JUGADORES WIFI CON WIISPEAK

[WII]

El título original de Arika representó una experiencia completamente diferente de todo cuanto estamos acostumbrados a contemplar en pantalla. Su temática, que mediante una jugabilidad de mundo abierto nos hacía sumergirnos y explorar distintos entornos oceánicos, poblados por una amplia variedad de vida marina, constituía, de la mano de su banda sonora, una experiencia muy relajante, y a la vez, matizada por la belleza del entorno y las emociones que nos producían los encuentros con distintos pobladores de las profundidades. Lamentablemente, esta experiencia no se encontraba libre de defectos: el único premio que el juego nos ofrecía por nuestro trabajo de exploración era la exploración en sí misma, no existiendo una trama sólida ni mayores objetivos a cumplir, lo cual convertía a este título en uno al que difícilmente se lo podía clasificar como un verdadero juego. Ahora, con Endless Ocean: Blue World, Arika nos presenta un producto final muy pulido, que conserva las virtudes del original, pero suprime sus defectos, añadiendo algunas mejoras muy efectivas. En esta secuela, comenzando en el Pacífico Sur, nos embarcamos en una aventura alrededor del mundo para develar los misterios detrás de un artefacto conocido como La Canción de los Dragones, la cual nos llevará a explorar atolones de coral, las ruinas de una ciudad hundida bajo las olas, el Amazonas y las heladas aguas del Ártico, entre otras locaciones.

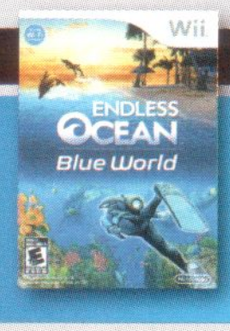
La jugabilidad está planteada en base a una serie de misiones primarias y secundarias que nos harán desandar la trama, a la vez que descubrimos las motivaciones detrás de los demás miembros del grupo de buzos profesionales L&L Diving Services, y vamos explorando las vastas locaciones en base a una jugabilidad de mundo abierto al estilo del juego original, aunque, si queremos también podemos dejar de lado las misiones, y dedicarnos simplemente a la exploración de los distintos lugares.

Aunque Blue World plantea el 90% de su jugabilidad bajo el agua, tampoco estamos ociosos sobre ella: entre misión y misión, podemos recorrer Nineball Island, una pequeña y paradisíaca isla que hace las veces de nuestra base de operaciones, y en la cual podremos hacer un recuento de nuestras experiencias, chequear el estado de nuestas misiones, vender los tesoros que hallamos, y comprar nuevo equipamiento. Las misiones están muy bien pensadas, e incluyen tareas tan disímiles como reunir con su madre a una cría de ballena extraviada, curar a un grupo de peces –empleando un "pulsar", o aparato que lanza descargas eléctricas, y además sirve para apaciguar a los bichos agresivos- o rescatar a nuestra compañera de inmersiones, Oceana, confinada dentro de una gruta submarina, con un tiburón tigre en las inmediaciones. Explorar por completo cada una de las locaciones lleva muchas horas, y el juego incluye la posibilidad, una vez finalizada la trama, de revisitarlas todas para completar las misiones laterales que hayamos dejado inconclusas, así como sumergirnos con un amigo via WiFi, e intercambiar comentarios usando el módulo WiiSpeak incluido en el paquete. Blue World es un título muy satisfactorio, que por medio de un ameno y sólido argumento nos lleva a visitar parajes submarinos de gran belleza, cumpliendo imaginativas tareas y ofreciéndonos la posibilidad de familiarizarnos con todo tipo de especímenes de la vida marina, desde los más pequeños habitantes de los arrecifes, hasta los emocionantes encuentros con auténticos colosos del mar. Pese a algunos problemas de control de cámara al girar, se trata de un título interesantísimo. **Erwin**

No podemos morir: si se nos acaba el oxígeno, somos enviados a la superficie, y el ataque de un tiburón, en vez de un mordisco, es un coletazo que nos hará consumir nuestra reserva de aire.

DISPONIBLE

CONSEGUI ESTE TITULO EN TODOS LOS LOCALES DE MUSIMUNDO O EN WWW.MUSIMUNDO.COM



MONSTER HUNTER TRI
EL CABELA'S DE LOS NIPONES

↑ TODA LA ESENCIA DE LA SAGA, PULIDA Y MEJORADA, CON INTERESANTES AÑADIDOS.

↓ UNAS CUANTAS ASPEREZAS ACARREADAS DE ANTERIORES ENTREGAS. CONTROLES UN TANTO TOSCOS. ALGO REPETITIVO.

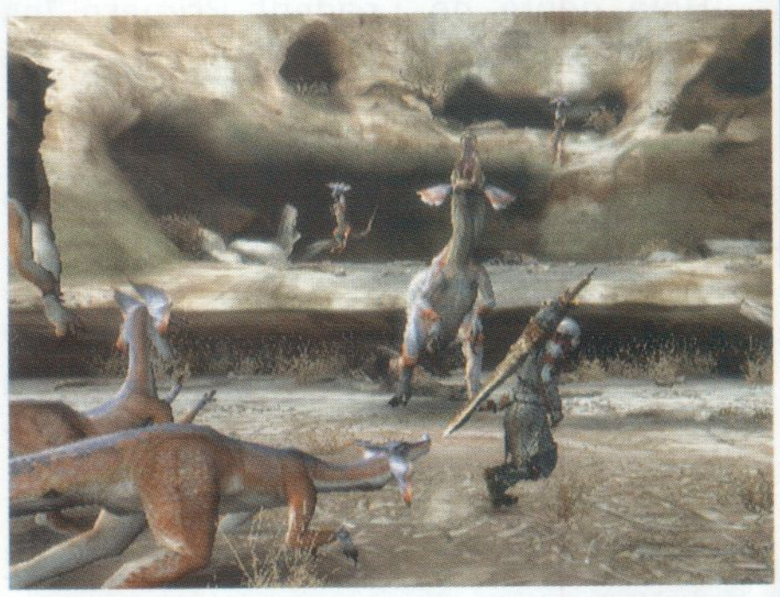
8.5
EXCELENTE

GÉNERO ROL /AVENTURA/ ACCIÓN **COMPAÑÍA** CAPCOM **DISTRIBUCIÓN** CAPCOM
SITIO WWW.CAPCOM.COM/MONSTERHUNTER **MULTIJUGADOR** 4 JUGADORES

[WII]

EL JUEGO IBA A SER DESARROLLADO PARA PS3, PERO LA PRODUCCIÓN SE TRASLADÓ A WII DEBIDO A RECORTES PRESUPUESTARIOS

La popular saga de Monster Hunter, considerada prácticamente de culto en su país natal, y cada vez más querida en Occidente, debuta finalmente en Wii con una entrega magistral, que sin lugar a dudas, puede considerarse tranquilamente como la mejor que ha visto la franquicia. Para quienes no están familiarizados con la saga, sepan que la misma es una mezcla de diferentes géneros, por parte aventura de acción, por parte juego de rol fantástico, enfocada al modo cooperativo, que se caracteriza por su adictiva jugabilidad basada en la cacería de monstruos y en la preparación táctica que conlleva vencer a los mismos, con cientos de ítems, trampas, y equipo a fabricar de los recursos obtenidos de las criaturas derrotadas, o del mismo entorno, y un extenso mapa libre de explorar. La saga también es destacable por su elevada dificultad, pensada para jugadores "hardcore", y el soporte multijugador, que al igual que en los Phantasy Star Online, permite a los jugadores conectarse en línea para compartir misiones y cacerías con otros usuarios, y retomar cuando lo deseen las partidas en solitario, para proseguir normalmente con las recompensas obtenidas. Esta nueva entrega se mantiene increíblemente fiel a las tradiciones, desde su dificultad a su dinámica de juego, dejándonos nuevamente en las botas de un cazador -que podremos personalizar desde cero-, con quién deberemos cumplir misiones para la aldea principal de una isla, que presenta un vasto territorio explorable, repleto de diversas zonas, cada una con su propia flora y fauna, donde encontraremos bosques, planicies, desiertos, cuevas subterráneas, y todo tipo de paisajes. Y una de las grandes novedades de esta entrega, es que por primera vez en la serie, se incorporaron entornos acuáticos y submarinos, junto a nuevas especies relacionadas con este nuevo entorno. Por lo tanto, nuestro personaje ahora podrá nadar y hasta sumergirse para explorar las profundidades marinas, donde habrá mucho por descubrir y cazar, aunque siempre teniendo en cuenta un indicador de aire, que nos alertará acerca de nuestra necesidad de recuperar algo de oxígeno. Este aspecto se suma al resto de elementos que componen el factor "supervivencia", como la necesidad de alimentarse tras largas horas de exhaustiva cacería, para que nuestro personaje recupere vigor y energía, de lo contrario se cansará fácilmente, y ya no podrá ni correr. Es posible nutrirse de la carne que obtengamos de las bestias cazadas, que deberá ser previamente cocinada correctamente, mediante un simpático minijuego, llevar suministros de agua para hidratarnos cuando recorramos desiertos, o utilizar diversos tranquilizantes y mixturas que creemos de plantas, frutos u otros recursos naturales del entorno para recuperarnos. También es posible pescar, teniendo el equipo y el cebo adecuado, atrapar insectos y bichos más pequeños, utilizar señuelos, dejar trampas, y hasta minar en busca de minerales varios, que servirán para la posterior forja de armas y armaduras. Pero el rasgo más llamativo de Monster Hunter Tri, es que la inteligencia artificial de los animales ha sido notablemente mejorada, permitiéndole adoptar comportamientos muy reales, que los lleva a a interactuar entre sí de una manera completamente natural, creando un complejo ecosistema virtual en donde habrá depredadores cazando otras bestias, manadas de pequeños monstruos que se unirán para atacar a otros de mayor tamaño, y hasta algunas especies capaces de pedir auxilio ante nuestra presencia. Las bestias más grandes, incluso reaccionarán de forma diferente dependiendo del daño que les ocasionemos, huyendo o volviéndose más agresivas, y reflejarán el grado de sus heridas mediante cortes o cojeras. Como dijimos antes, sin dudas, estamos ante la mejor y más pulida entrega de la serie. **Nigromante**



Los multiples factores a tener en cuenta durante la cacería, y las decenas de items, armas y equipo de producción propia, hacen de este título un juego muchísimo más profundo de lo que puede aparentar.

CORREO

MAILS, CARTAS Y TODO EL RESTO DE LO QUE NOS ENVIAN LOS LECTORES

RESOLUCIONES Y VISIONES

PAOLO

Buenas y santas, gente de Loaded, tengo 2 inquietudes para formularles. Primero, si dicen que con una PS3, al pasar de una TV común a un LCD, la imagen mejora un 50%. ¿Cuál es la mejoría al pasar de 720p a 1080i?

Prácticamente ninguna. 1080i es un estándar anterior a 720p, que si bien muestra una imagen de una resolución superior (1920x1080), es entrelazada (muestra la mitad de las líneas por vez, 540 líneas 60 veces por segundo). 720p muestra una imagen completa de 1280x720 píxeles 30 veces por segundo. Esta diferencia solo es notable en contenidos que poseen imágenes en movimiento constante, siendo superior en esa instancia 720p ya que la imagen no se "parte". 1080i era una resolución recomendable en televisores CRT (tubo) de alta definición. En los LCD (que nativamente no soportan imagenes entrelazadas), la señal 1080i generalmente es reescalada por el televisor, y dependiendo del modelo, puede perder algo de calidad. Para los LCD FullHD se recomienda en lo posible 1080p.

En segundo lugar, una persona que ve menos de un ojo que del otro. ¿Tendrá problemas para ver películas en 3D?

Los estudios médicos señalan que en efecto, es probable que no puedan percibir los efectos 3D actuales, aunque aclaran que hay otras tecnologías que si se adaptarían al caso. Ojo, depende muy específicamente de cada caso en particular, ya que hay personas con visión perfecta que tampoco pueden percibir el efecto, ya que su mente está entrenada para percibir la realidad mucho más con un ojo que con el otro.

Gracias y saludos.

YO AÚN HOY, SIGO TENIENDO PROBLEMAS CON EL 3D.

POKEPROBLEMA

IGNACIO BARBOSA

Hola al staff de Loaded. Quería comentarles una duda que tengo sobre el Pokémon Soul Silver, ya que luego de leer su review del juego, me interesó mucho porque jugué a uno en Gameboy Color y me encantó. Además, le agregaron mas cosas y eventos que antes no estaban, como el evento de Giovanni o el de Arceus. Pero tengo un problema justamente con este último, debido a que no sé cómo conseguir a Arceus. Estuve viendo en foros y lo único que encontré fue algo muy desalentador: o lo conseguís con una tarjeta que te dan en Japón antes de ver la película 12 de Pokémon en el cine, o por "Action replay", y la verdad que me quiero matar porque quisiera terminarlo completamente. Me gustaría muchísimo que me recomienden como hacer para conseguirlo. Muchas gracias. Saludos.

Lamentablemente, tal como mencionás, esas son las únicas maneras de conseguir el evento Arceus. No suena muy justo para todos los que se perdieron ese evento de una famosa cadena de jugueterías, pero así son las cosas. Te tendrás que conformar con tener el resto de los Pokémons.

SUBSCRIPCIONES

DIEGO FERNANDEZ

A quien corresponda: ¿Quería saber si hay alguna forma de suscribirse a la revista? De ser así, por favor informarme al respecto. Muchas gracias.

Diego, a vos, como a muchos otros que lo solicitan, les comentamos que se pueden suscribir a traves del sitio de La Revisteria, www.larevisteriacomics.com. Comunicate con ellos y te informarán acerca de la forma de hacerlo.

BATERIA DEL MAL

AUGUSTO FERNANDEZ

¡Hola gente de Loaded! Primero los felicito por la revista, y segundo tengo algunas dudas que ustedes sabrán solucionarme:

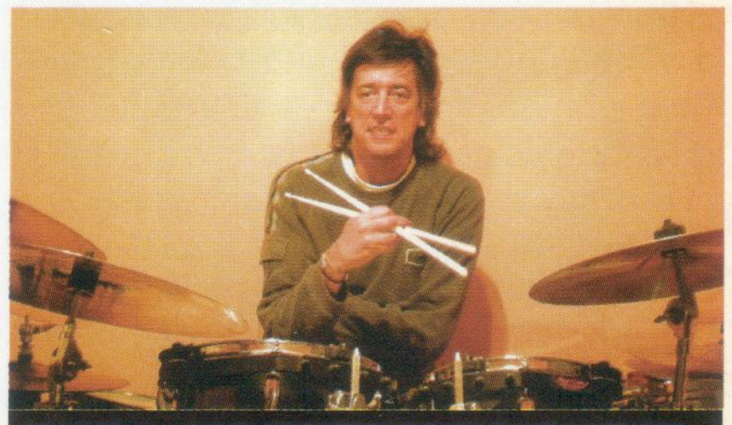
¿Hay batería con cable para PS2 o sólo inalámbrica?

Level Up tiene dos modelos con cable compatibles para PlayStation 2, Wii y PlayStation 3. Podés chequearlos en su sitio, www.levelupworld.com, se consiguen en todas las grandes cadenas.

¿Qué necesito para poder instalar Resident Evil 5 en PC? ¿Saldrán para PC los 2 paquetes para el mismo, me refiero a los que ustedes mencionan en el Nº anterior de la revista?

Para poder instalar el juego, lo único que necesitás es una lectora de DVD doble capa. Y con respecto a los paquetes de contenido descargable, te comentamos que Capcom ya anunció que no tiene intenciones de lanzar el mismo para PC.

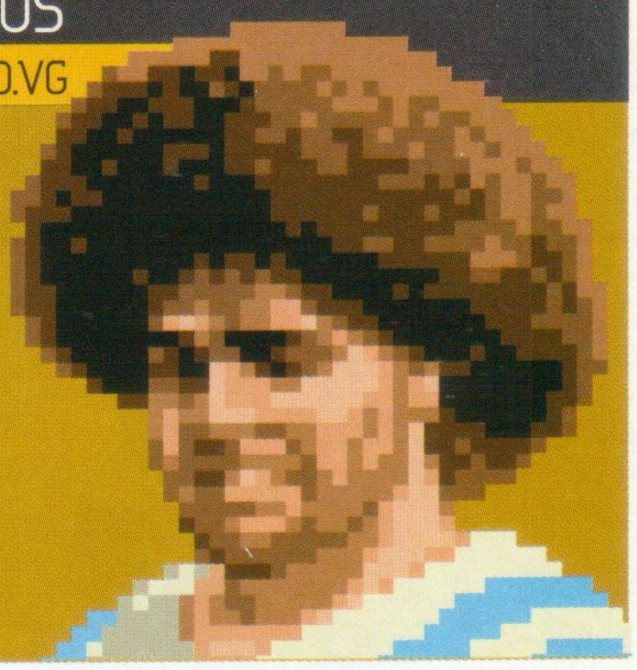
Gracias por leer mi mail.



GRACIAS A LA FALTA DE BATERIAS PARA FAMILY, ME HICE BATERO Y LEVANTO MINITAS. LO RECOMIENDO.

E-MAILS A D1OS

CORREO@LOADED.VG



Llegó un simpático Maradona del pasado, no sólo para pedir a los lectores que manden mails, sino también para decirles que los quiere mucho. Quizás nunca lea los mails, pero lo harán sentir muy bien.

¿IPHORQUÉ?

MARTIN MINA

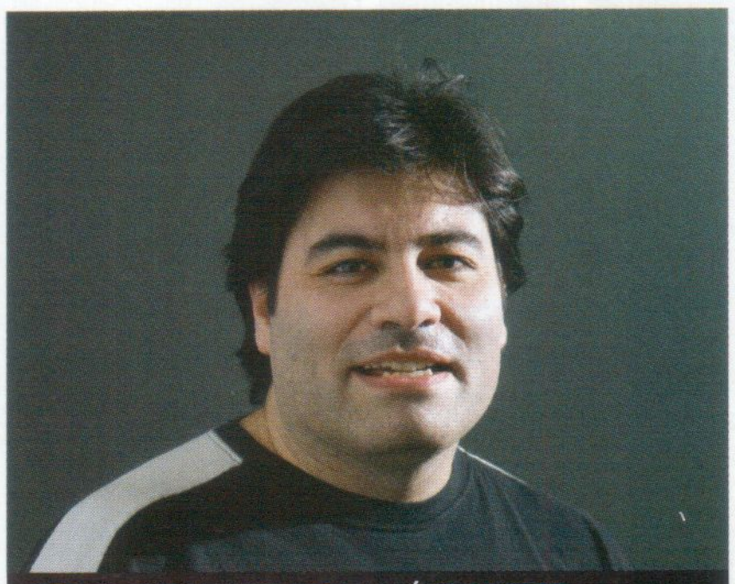
¡Hola gente! acabo de abrir la Loaded 68, y me sentí más que identificado cuando Fareh comenta que está "Luchando por conseguir un iPhone 3GS". La verdad que yo estoy inmerso en la misma lucha, algo incomprensible si tenemos en cuenta que se vendieron como 50 millones de iPhones en todo el mundo, y acá lo único que consigo es la versión vieja (3G) sin tener que pagarle un riñón a las casas de electrónica.
¡Ya vamos a conseguir uno Fareh!
Esto me lleva a una sugerencia ¿Por qué no analizan juegos de iPhone? Ya que por lo visto, en nuestro país se vende como pan caliente, y definitivamente está mas cerca de una PSP o una DS, que del resto de los celulares.
Cada tanto ponemos una sección dedicada a juegos de celulares, de acuerdo a lo que el espacio nos permite, y en la medida en que el mercado se inunde de iPhones, seguramente consideraremos ingresar una sección específica de esta cada vez más creciente plataforma de juegos. Mensaje enviado desde el iPhone de Fareh.
- Mwahahahahaha.
¡Un saludo y muchas gracias por haberme publicado!

MARCA CON UN CÍRCULO EL IPHONE 3G PARA QUE MARTÍN Y FAREH TENGAN EL SUYO.

GRACIAS TOTALES

LAUTARO CURTO

Hola amigos de Loaded, soy Lautaro de Rosario y quería decirles que el análisis de Assassin's Creed 2 que hizo el Tío Erwin fue maravilloso y con las 24 horas de "Le Mans" para ver si el 3D funciona, hecho por Rockman, no podía parar de reírme. Bue, ahí van mis preguntas:
¿Para cuándo el Medal of Honor? Es mi juego de guerra favorito (aunque el Airborne dejo mucho que desear)
Estamos preparando algo al respecto. Estate atento a los próximos numeros.
¿Va a salir Splinter Cell: Conviction para PS3?
A pesar de que Ubisoft dice que es solo para Xbox 360 y PC, ha habido rumores al respecto. Consulta a las noticias de este mes para enterarte de algo más al respecto.
Espero que me publiquen esta carta como un regalo de cumpleaños número 15. ¡Se los voy a agradecer muchísimo!
Esperamos que nos hagas llegar un pedazo de torta aunque sea.

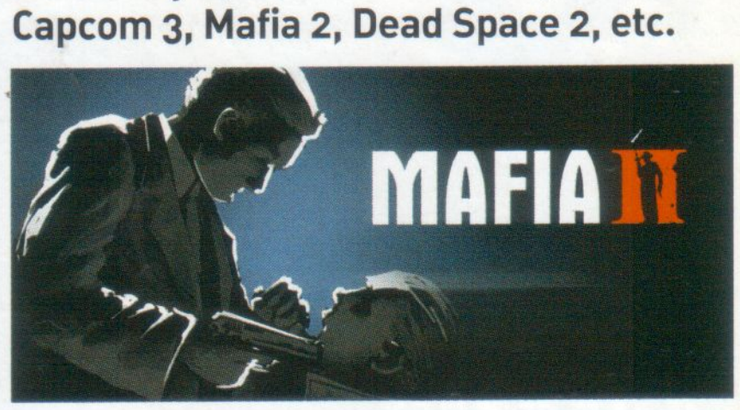


"TENGO QUE ADMITIR QUE MI ANÁLISIS SOBRE ASSASSIN'S CREED 2 FUE MARAVILLOSO"

VERDE QUE TE QUIERO VERDE

FELIPE MATTI

Hola gente de Loaded, los felicito por la revi, y voy directo a las preguntas.
Primero: obtuve con grata felicidad el N° 68 de su revista, y observé que la mayoría de los juegos grosos (como el GOW 3, el Battlefield: Bad Company 2 y otros) son los juegos mas esperados del año... pero salieron al principios de este. Entonces ¿Van a haber más juegos de calidad durante el resto del año?
Claro que sí, quedate tranquilo que restan lanzamientos muy importantes, como Red Dead Redemption, Super Mario Galaxy 2, Metroid: Other M, Marvel vs Capcom 3, Mafia 2, Dead Space 2, etc.



La otra pregunta, era si mi preciosa PC, como otras, podrían pensar en ser también "next gen", ya que con unos pesitos más se podría conseguir una PC que pueda correr GTA 4 o NBA 2K10 con gráficos de Xbox360.
Nuevamente, claro que sí. Como siempre, cualquier PC de alta gama superará ampliamente las prestaciones de cualquiera de las consolas de última generación, y esto nunca podrá cambiarse.
Por último, quería preguntarles si es verdad que según se dice, las empresas quieren eliminar los manuales de juegos por cuestiones ecológicas. Si es así, en mi opinión es un buen punto el dejar de deforestar para crear manuales o cualquier otra cosa.
Esa es la idea justamente, que todos podamos ayudar un poco a dejar de destruir el planeta, y las empresas de videojuegos pueden colaborar con eso. Por su parte, Ubisoft ya mencionó que en los próximos meses eliminará los manuales de sus cajas de juegos.

NOTA: ERWIN
LOS CREADORES SON HOMBRES DE BIEN
Y LAS CREADORAS SON MUJERES ¡QUÉ BIEN!

GRANDES CREADORES

LA HISTORIA DE LAS PERSONAS QUE CONVIRTIERON SUS SUEÑOS EN MARAVILLOSOS VIDEOJUEGOS

Reconocida por la industria como "la Reina de las Aventuras Gráficas", Roberta Heuer Williams es, junto a su esposo Ken Williams, una de las figuras icónicas del mundo de los fichines. Roberta no sólo ha creado un género de videojuegos prácticamente por sí misma, sino que, además, en los años subsiguientes, ayudó a definirlo y asentarlo.

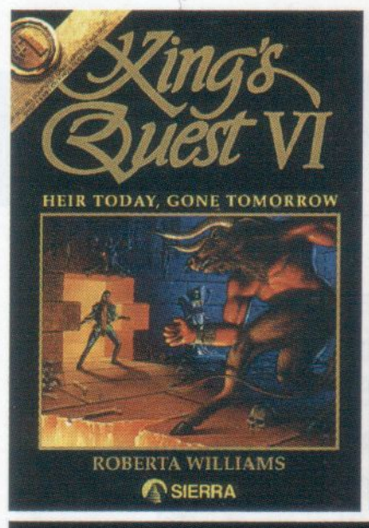
Nacida en 1953, Roberta contrajo matrimonio con Ken en 1972, cuando ella tenía 19 años de edad, y él, 18 recién cumplidos. En 1980 –y ya con dos hijos-, Roberta y Ken crearon la compañía On-Line Systems. Su primer juego, lanzado ese mismo año, se llamó Mystery House, y fue nada menos que la primera "aventura gráfica". A diferencia de las clásicas "aventuras de texto" de la época –como Zork y Hitchiker's Guide to the Galaxy-, en vez de ser una mera aventura conversacional, Mystery House tenía la enorme novedad de asociar por primera vez imágenes al texto que veíamos en pantalla. Las excelentes ventas de las que gozó le permitieron al joven matrimonio mudarse de Los Angeles a una nueva propiedad al pie de las montañas de la Sierra Nevada... un lugar que poco tiempo después inspiraría un nombre que daría qué hablar por dos décadas.

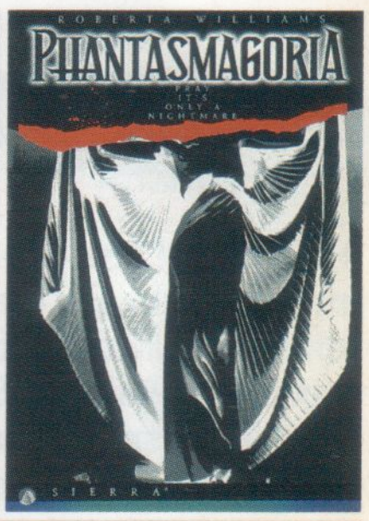
Mystery House fue la primera parte de una serie de seis aventuras llamadas Hi-Res Adventures, que fueron publicadas entre 1980 y 1982, entre las que también podemos destacar a The Wizard and the Princess (1980), la primera aventura con gráficos en color, que se convirtió en el juego número uno en Apple II en su época.

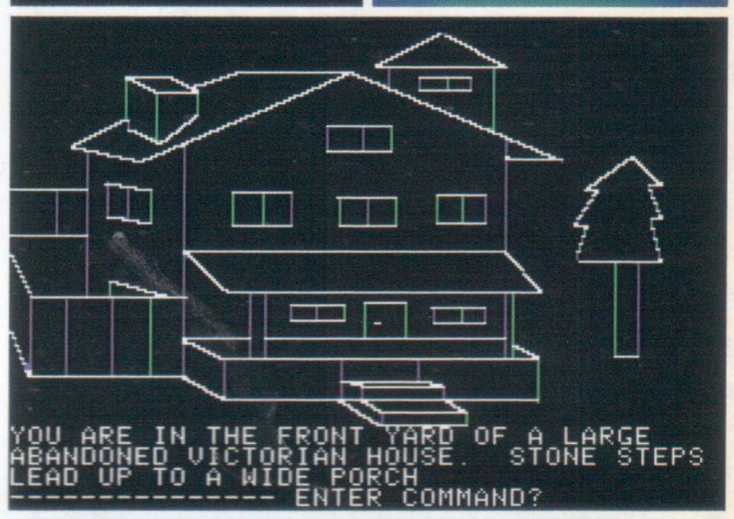
En 1984, por encargo de IBM, Roberta creó el primer título de la serie que la haría famosa, tanto a nivel personal, como a su compañía, rebautizada ya con el ahora legendario nombre Sierra On-Line. King's Quest I: Quest For The Crown se convirtió en la primera aventura animada en 3D, aunque, de hecho, era 2.5D. La serie King's Quest de Sierra, que a lo largo de ocho entregas se desarrolla en una atmósfera con toques de fábula y cuentos de hadas, vendió millones de copias. Según Roberta, la popularidad de la serie se debe a que "está basada en las fantasías de un niño, y permite a los más grandes rememorar las historias y fábulas que disfrutaban de chicos. Para los más pequeños es mejor que un dibujo animado, y para los mayores, una chance de demostrar que son más listos que el programador (ella misma)". La lista de créditos de Roberta incluye los 8 títulos de la serie King's Quest (1984-1998), así como los 6 de la serie Hi-Res (1980-1984), Mixed-Up Mother Goose (1987), Laura Bow: The Colonel's Bequest (1989), Mixed-Up Mother Goose Multimedia (1990), Laura Bow in The Dagger of Amon Ra (1992), y Phantasmagoria (1995). Respecto de este último, se trataba de un juego de horror con un presupuesto inusitado para la época -4 millones de dólares- y dos años de desarrollo, que contaba con un libreto de 550 páginas y fue publicado en 7 CDs. El mismo vendió la friolera de un millón de copias –nuevamente, una monstruosidad para la época- antes de que, según Roberta, "la nueva gerencia literalmente mató al producto".

Roberta permaneció desarrollando juegos para Sierra hasta que la misma fue vendida a CUC International en 1996, aunque continúo trabajando para "la nueva Sierra" por otros dos años. Su último juego fue King's Quest: Mask of Eternity (1998), en colaboración con Mark Seibert. En 1999, tras 18 años al pié del cañón, Roberta se retiró para dedicarse a leer y viajar junto a Ken. Actualmente, se halla realizando una novela histórica.

Es difícil imaginar un panorama semejante al de hoy sin la decisiva influencia de Roberta Williams. Pese a que, en más de una entrevista ella misma reconociera que diseñaba sus juegos para gente madura y con cierta cultura -lo que le ha valido críticas por su elitismo-, su enorme talento a la hora de escribir elaborados argumentos, su habilidad para el diseño, y su apuesta por las nuevas tecnologías, como el advenimiento del CD-ROM –basta recordar la edición de King's Quest V en CD cargado de extras- la convirtieron en una de las fuerzas motoras de la industria.







+ DATA

Roberta fué pionera en el desarrollo de un género de juegos que en esa primera época, antes de la invención por parte de Ron Gilbert de la interfaz SCUMM -hoy "point & click", que nos permite hacer click con el mouse sobre un elemento del entorno para interactuar con él-, dependía de comandos escritos en un analizador de sintaxis. Imaginen el enorme lujo que es hoy día clickear sobre un frasco para que el personaje lo tome y luego clickear en la canilla de agua para que lo llene, cuando en esa época había que teclear "take the empty flask" y luego "fill the flask with water" para que realice la misma acción.

electronicthings

ModNation™ RACERS

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PS3 PlayStation 3

PSP PlayStation Portable

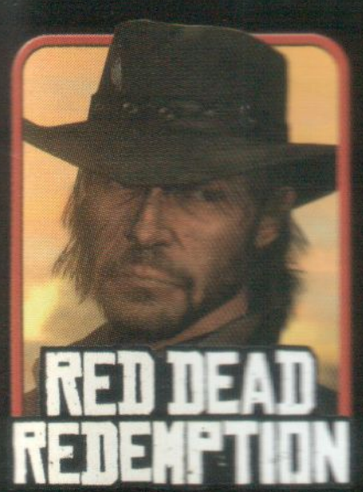
PLAYSTATION Network

SAN DIEGO STUDIO

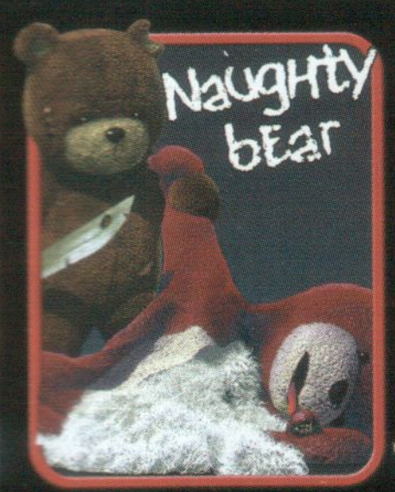
UNITED FRONT GAMES

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

OFERTAS



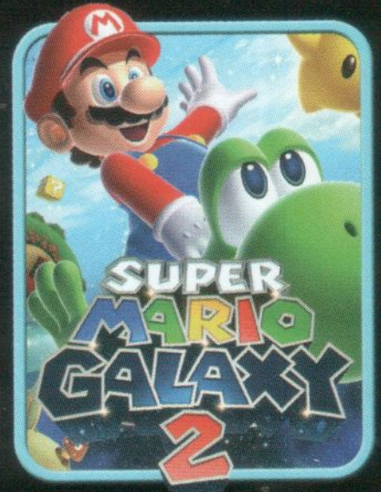
PS3 / XBOX 360



PS3 / XBOX 360

PS3 / XBOX 360
Wii / PC / DS

PS3 / XBOX 360



Wii

info@electronicthings.com.ar

ventas.electronic@hotmail.com

www.electronicthings.com.ar

CONSOLAS | VIDEOJUEGOS | PC | WI-FI | CAMARAS DIGITALES | GARMIN | SAITEK | LOGITECH | INSUMOS

BELGRANO | Av. Cabildo 2280 | Gal. Río de la Plata Loc. 30 | 4782 7106

CENTRO | Diagonal Norte 979 | Serv. Técnico Especializado | 4328 7607

0-800-777-JUGAR
(58427)

SONY
make.believe

PlayStation Portable

Sólo en PlayStation

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID®

PEACE WALKER

Interpretá a Naked Snake junto a los soldados sin fronteras contra la amenaza de una guerra nuclear en Latinoamérica.

PSP CAMUFLAGE + JUEGO METAL GEAR SOLID

TEEN ADOLESCENTS *
T
CONTENT RATED BY CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB

*JUEGO APTO PARA MAYORES DE 13 AÑOS.

COMBO PSP camuflada + Juego Metal Gear Solid $1.599.-

Acercate a cualquier Sony Style o cliente autorizado Sony. Stock 100 unidades.
Origen PSP China, juego USA.

"PLAYSTATION" Y EL LOGO "PS" SON MARCAS REGISTRADAS Y "PSP" ES MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTRETAINMENT INC. SONY ARGENTINA S.A., CUIT 30-67992887-9, NICARAGUA 5410 CABA.